

闘うパソコンゲームマガジン

昭和63年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第7号 通巻第44号  
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

# ユリステイク

禁断の付録36p  
完全攻略  
スーパー大戦略  
必殺本!!

1988 7月号 VOL44 特別定価 520yen



堂々  
完結  
ヘドス島  
戦記  
II

戦争だ!!

新連載 読者参加誌上ゲーム

ロボクワッシュ  
ROBO CRUSH

必笑!! ロール プレイング ゲーム  
無教養 講座付  
RPG大特集

イースII/ソーサリアン/ディガンの魔石/リングマスター/  
ファンタジーIII/ラスト・ハルマゲドン/D&D/エグザイル



パーソナル  
インフォメーション  
ツール



文字も絵も、アニメも、音も、  
簡単にカード化できちゃう。  
自分だけのスーパー情報基地、誕生!



誰だって、知りたいことや残しておきたい情報は山ほどあるよね。AVエイジの僕らにとって、それは文章だけでなく、絵や写真、アニメやビデオや音楽なんかいろいろ。ひとまとめにしてパソコンで自由に引出すなんて、夢みたくないんだ。PC-88VA2/VA3と新概念ソフトウェア「パーソナルインフォメーションツールPI\*」。この2つがあれば、ワープロで打った文章やパソコン通信のデータなどの文字情報はもちろん、自分で書いた絵、イメージキャナやビデオから取込んだ画像データ、アニメフレイマーで作ったアニメ、FM音源を駆使した音楽やサンプリングした生の音声まで、すべてが自在に組合せられるんだ。使い方もほとんどマウスの操作だけで、とっても簡単。たとえばPIで動物図鑑を作ったとすると象の写真入りのカードが出てくる。その地図のインドの近くをマウスでクリックすると象の写真入りのカードが現われる。口のあたりをクリックすると吠え声が聞こえ、クリックする場所でも分布か習性とか大きさについての別のカードを引出せる、といったイメージ。スケジュール表や住所録はもちろん、音声インデックス付きのCDライブラリや、画像も登録したビデオリスト、音声付き単語帳、音楽入りの写真アルバムなどなど、応用範囲は無限に広がっている。使い方は君のアイデア次第。面白いデータをどんどん集めて、自分だけのスーパー情報基地として自由自在に使いこなしてほしい。

\*PI 標準価格28,000円



## PIを使った 面白アイデア大募集!

というわけでもうすぐ登場、期待いっぱいの「パーソナルインフォメーションツールPI」。君なら、あー使いたい、こー作ってみたいというイメージがどんどん浮かんでくると思う。そんなオリジナリティあふれる君のアイデアを、ぜひ聞かせてほしい。面白いアイデアはこのページで紹介し、住所、氏名、年齢を記入して官製ハガキで下記あて先まで。抽選で10名様に斉藤由貴オリジナルテレホンカードをプレゼントします。

◆締め切り：6月末日(当日消印有効)  
◆あて先：〒104 東京都中央区銀座2-16-7 電通恒産第3ビルVR・DMセンター「PIアイデア」係

斉藤由貴

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン



■お問い合わせは、最寄りのNECへ

北海道支社(札幌) 011(251)5531  
中部支社(名古屋) 052(262)3611  
中国支社(広島) 082(242)5503



# NEC

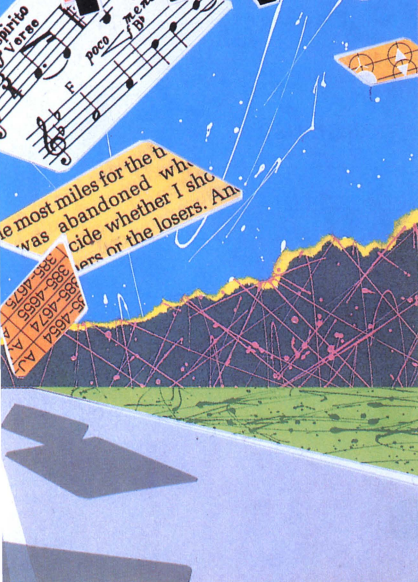
今度の由貴ちゃんは、月に吠える。  
あの大森一樹監督が、  
88のCMにチャレンジした。



もう、ご存じだろうか。新しいPC-8800シリーズのテレビCM。夜、ふと目覚めた斉藤由貴ちゃんがPC-88

VAにふれる。画面の月が満月になると(これはもちろんアニメプレーマーで作ったアニメーションだ)、外も満月。「感性とは、人間に残された最後の野性だと思います。」というナレーションの中、由貴ちゃんは窓を開け、何かの予感に月に向かって思っきり吠えるのだ。ちょっとスリリングなこのCM、監督は由貴ちゃんと「トットチャンネル」「さよならの女たち」でコンビを組んだ大森一樹。映画のような吠え声、初めは彼女自身の声でいく予定だったのが、あんまりかわいい声過ぎて実際のオオカミの声を重ならないと使えなかったんだって。さて、て、もし変身したら、由貴オオカミはどんな感じになるんだろう。

## PC-88 NEWS



88をもっと使いこなしたい君、  
近くのマイコンショップ教室へ  
いってみよう。

パソコンを買ってみたい。触ってみたいけど操作が難しいんじゃないかな。友達もやってるから何とかマスターしたいけれど、どうすればいいんだろう。そんな君は、パソコンスクールを体験するのが一番。一度、近くのお店でPCシリーズパソコンスクールをのぞいてみませんか。いま、NECでは全国のパソコンスクールを紹介するパンフレット“パソコン/マイコン教室全国一覧”を進呈中。君の街の近くのスクールも簡単に探せます。ぜひほしいという人は、官製ハガキに“パソコン/マイコン教室全国一覧”希望と書いて、下記あて

◆あて先: 〒108東京都港区三田3丁目14-10(明治生命三田ビル)  
日本電気株式会社 NECパソコンインフォメーションセンター



NECパーソナルコンピュータ  
PC-8800シリーズ  
**PC-88VA2**

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵  
本体標準価格……………298,000円



NECパーソナルコンピュータ  
PC-8800シリーズ  
**PC-88VA3**

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵  
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵  
本体標準価格……………398,000円

東北支社(仙台) 022(261)5511  
北陸支社(金沢) 0762(23)1621  
四国支社(高松) 0878(22)4141

東京支社(東京) 03(456)3111  
関西支社(大阪) 06(231)3111  
九州支社(福岡) 092(261)2805

<技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします>

NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(211)9800  
受付時間…9:00~17:00月曜~金曜(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

日本電気グループ



# コンプティーク

1988 7 July Vol.44

発行/角川書店

C O N T E N T S

7

## COVER & PINUP

AD/高木和雄(D/hits)  
 PHOTO/岩瀬陽一  
 STYLING/藤野笛羽(Voice)  
 HAIR & MAKE/雅坊  
 MODEL/生稲晃子



5月21日、ファン待望のソロ・デビューをはたした生稲晃子ちゃん。うしろ髪ひかれ隊の3人の中の1人とは別のアッコが見られて嬉しいね。というわけで今月は、アッコ1人にスポットを当ててしまうのだった。

ご存知!

ロールプレイングゲーム(無)教養講座付

# RPG 大特集

ついに氷の面まできたアドル。戦いはこれからだ!

イースII 54

ウワサのドラゴンモードにズバリ挑戦!

ソーサリアン 60

“掟ヤブリ”のRPG!! それがディガンだ

ディガンの魔石 66

テーブルトークRPGの本家がつくる真のRPG

リングマスター 70

シリーズ最終章、本格派RPG注目度100%!!

ファンタジーIII 74

RPG界の反逆者、その全貌を現す!

ラスト・ハルマゲドン 78

元祖RPGのコンピュータ版・先取り情報でご紹介

D&D 82

見せます、テレネットの自信作。こりゃ、スゴイぜ!

エグザイル 84

## SOFT TOP20

SOFT TOP 20 34

Soft Sales Top20 36

じょーつー通信 37

Soft House Today 38

## SOFT EXPRESS

原宿アフタダーク 42

ソリテア ロイヤル 44

シルバー・ゴースト 46

司政官 47

バトルゴリラ 48

今夜も朝までパワフルまあじゃん 49

## 好評連載! 最新人気ゲーム必勝法

AVG GALS: アグニの石 90

アルギースの翼 94

## RPG WORLD

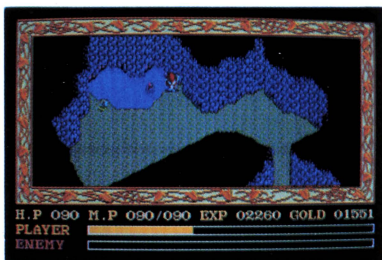
●D&D誌上ライブ

ロードス島戦記II 99

完結「さらば勇者たちよ」

クロちゃんのRPG千夜一夜

VOL.10「迷宮に御用心」 106



《付録》コンプティークの凶器!

# スーパー大戦略 必殺本

マジか、ジョークか、はたまたヤケか!? お茶の水教授、ドクター四谷、ディヴ菅原のスチャラカ3人組がブチかます入魂の超ハウツーウィン36ページ。





## 201 アイドル データバンク

国実百合  
Part 1 は表紙の生稲晃子ちゃん。Part 2 に登場のニューフェイスは、3/16 に『青い制服』でデビュー、とにかく可愛い国実百合ちゃんだ。

### DRAGON GYM

巻頭インタビュー 藤谷美紀



## CALENDER

画/中津賢也 (なかつけんじ) 『コミックコンプティーク』連載「ちえりーげいの金」より

コンプティーク7月号についての問い合わせは、  
**03(221)9900**

(休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間)

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろん、トップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。

RPG-FAN-CLUB	110
私は見つけた!! 僕は知っている!!	112
RPG & AVG お助けコーナー	114

## パワー全開! 新連載

# ロボクラッシュ

読者参加の  
誌上ロボットクラッシュゲーム

## SLG WORLD

# シミュレーションゲーム劇場

第6回「ロード・オブ・ウォーズ」 126

## AVG WORLD

# 聖エルザ・クルセイダース

ACT16: ふたつの聖エルザ〜 Another School

## シナリオ講座の実践編連載開始

# キミもシナリオ長者

## GAMER'S MIND

# 時にはマジメに 私的電子遊戯論

苑田順一/ KeeNo / カーティス・ケリー/  
菊川涼音/ 先江 進/ 今林宏行

# 福袋

# 大日本ウヒョヒョ読書新聞

# 『ツインビー』

(トップシークレットテレフォンサービス付き)

## COMPTIQ SPIRITS

アーケード・スピリット	180
X68000スピリット	186
SEGAスピリット	190
スピリッツ・オブ・GM	194

アイドル予備校	146
NETWORKERS' TALK	148
愛読者大プレゼント 当選者発表!!	151
大江戸情報網	152
ひろばのコーナー	209

## HARD PACK PAGE

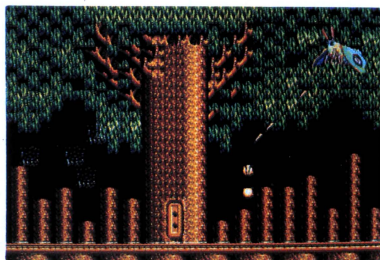
NEW PRODUCT	224
池ちゃんの88講座	228
Welcome To Macintosh	230
次号予告	232

## 巻末コミック

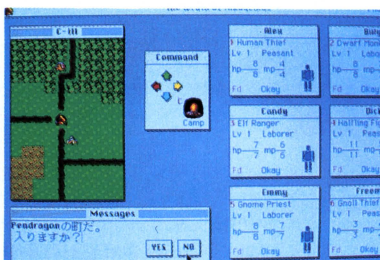
# タース

## 超SF サイバーコミック

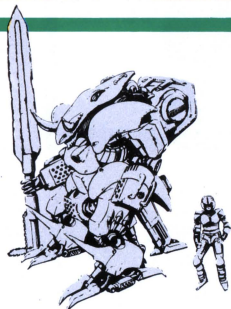
# マーズ



60



74



118



近日発売予定

# ロードス島戦記

- PC-9801VM以降・5" 2HD
- PC-9801U V以降・3.5" 2HD
- 2枚組 ■定価 ¥9,800



## Record of Lodoss War

原作/安田 均・水野 良 絵/出淵 裕

退屈を捨て、冒険に出よう。

六人の若者達のパワーと、  
魔女カーラの予言が、ここに大衝突を、おこす。  
ロードス島戦記、もうすぐ始まる。

## The Stone of AGNI

- PC-8801SRシリーズ・5" 2D
- 2枚組 ■定価 ¥7,800

シナリオ/下村 家恵子  
音楽/小坂 明子



アグニの石

ライブアドベンチャーゲーム



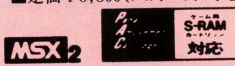
原作/安田 均 音楽/小坂 明子



- PC-9801F以降・5" 2HD・5" 2DD
- PC-9801Uシリーズ・3.5" 2HD・3.5" 2DD ■1枚組 ■¥7,800
- PC-8801SRシリーズ・5" 2D
- X1シリーズ・5" 2D ■2枚組 ■定価 ¥7,800

## Fire Ball

- VRAM128K
- 定価 ¥6,800 (ジョイパッド対応)



MSXと

マークは、アスキーの商標です。

3Dごんボールゲーム

ファイアボール



**Humming Bird Soft**  
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号  
株式会社 エム・イー・シー ハミングバードソフト

●ユーザーテレホン ☎06(315)8255 ゲームに関するお問い合わせは、午後1時～6時の間にどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。

●表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。●スタッフ募集/シナリオ・デザイン・プログラム等、ゲーム作りに情熱のある方、ご連絡ください。●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料です。



あ

そ

ぽ

ワープロも、パソコン通信も、アニメも。  
もちろん、オーディオビジュアルも。  
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。  
さあ、一緒に始めようね。



FM77AV40EX

**FM77AV40EX** : 26万色表示、400ライン8色を実現した高性能AVパソコン。●26万色表示 ●400ライン対応 ●メインメモリ192KB(最大448KB) ●グラフィックVRAM192KB ●辞書ROM搭載 ●AVクリップ添付 ●ビデオ入力端子付  
■FM77AV40EX本体(キーボード付)標準価格¥168,000 ■カラーCRTディスプレイ14標準価格¥89,800 ■チルト台標準価格¥5,800

**FM77AV20EX** : 4096色同時発色、究極のコストパフォーマンスを追求。●4096色同時発色 ●200ライン ●メインメモリ128KB(最大192KB) ●グラフィックVRAM96KB ●ビデオ入力端子付  
■FM77AV20EX本体(キーボード付)標準価格¥128,000 ■カラーCRTテレビ・15S標準価格¥108,000

スーパー・クリエイティブ・パソコン

# FM77 AV40EX/20EX





Falcom

# RPG 15 120 60

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

音楽もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。



新発売

PC-88VA専用

- サウンドボード2対応 /
- シナリオは最新バージョン /  
PC88の攻略法は役に立ちません。
- スピードはソーサリアンの機種別でNo1 /  
V3(16bit)モード

# SORCERIAN

## SORCERIAN SYSTEM

### ソーサリアンシステムって何？



ソーサリアンはシステム(DOSやOSとかBASICみたいな)なんです。シナリオが増殖してゆく、RPG、シュミレーション、アドベンチャーあらゆるジャンルを超えて増殖してゆく。ファルコムがシナリオを書く。ユーザーがシナリオを書く。それがソーサリアンを介して広がってゆく。ソーサリアンはそんな仕組みになっているのです。さらに次々と発表されるソーサリアンシステムのユーティリティにも御期待ください。



商 品 名	機 種	メ ディ ア	定 価	製 品 番 号	発 売 日
ソーサリアン	88 SR シリーズ	5' 2D	¥ 9,800	NFNW17006	発 売 中
	98 F/Vm	5' 2DD	¥ 9,800	NFNW11009	発 売 中
	98 U/UV	3.5' 2DD	¥ 9,800	NHNW11008	発 売 中
	X1-turbo	5' 2D	¥ 9,800	SJNW11002	発 売 中
	PC-88VA 専用	5' 2DD	¥ 9,800	NINW12002	8/17

### 通信販売(送料無料)

#### ●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

#### ●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425 (27) 6501

FAX 0425 (28) 2714



**Falcom**

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



# ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo



**Falcom**

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

## 通信販売(送料無料)

### ●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

### ●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425 (27) 6501

FAX 0425 (28) 2714



Falcom

2人の女神とは誰のことなのか？  
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

# 優しさから感動へ。

もともとイースは、「I」と「II」でひとつの物語になっている。  
だから、イースIのタイトルには「One」(前兆)という言葉が記されていた。  
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。  
その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。  
「イース」から感動の「イースII」へ……。



商品名	機種	メディア	定価	製品番号	発売日
「イースII」	88SRシリーズ	5' 2D	¥7,800	NFNW 17007	発売中
	98F/VF	5' 2DD	¥7,800	NFNW 11010	6/24
	98m/VM	5' 2HD	¥7,800	NFNW 14007	6/24
	98U2/UV	3.5' 2DD	¥7,800	NHNW 11009	6/24
	X1-turbo	5' 2D	¥7,800	SJNW 11003	6/24
	77AV 専用	3.5' 2D	¥7,800	FUNW 19002	7/8
	MSX2	3.5' 2DD	¥7,800	MXNW 12002	7/15

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。  
基本操作は前作と同じですが「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくくとイースIIがより楽しめます。



ザナドゥ



# ザナドゥ

新発売



ザナドゥ

ザナドゥ シナリオⅡ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種類のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひきだす登場人物



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機種	メディア	価格
PC-8001mkII S/P専用	5インチ2DD (2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2DD (2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII S/P/F/M専用	5インチ2DD (2枚組)	¥7,800
PC-8801E/F/V/F	5インチ2DD	¥7,800
PC-8801M/V/M	5インチ2HD	¥7,800
PC-8801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-8801E	5インチ2DD	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2DD (2枚組)	¥7,800
XI/O/F	カセットテープ (2本組)	¥7,800
FM-7	5インチ2DD	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2DD	¥7,800
MSX2専用 (V-RAM 28K)	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

機種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2DD (2枚組)	¥5,800
PC-8801SR/F/M専用	5インチ2DD (2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2DD (2枚組)	¥5,800
PC-8801F/V/F	5インチ2DD	¥5,800
PC-8801M/V/M	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2DD	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2DD	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが「不可能」思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!



MSX / MSX2 / 2MxROM RAM8K

S-RAM BB機能つき

定価 ¥7,800

通信販売 (送料無料)

※現金書留の場合、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。  
※代金引換の場合、電話のダイヤル番号で、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号等を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。  
TEL 0425 (27) 6501 (ファクシミリ 0425 (26) 2714)



# LAST HARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

妖しき魔界の一族よ、この世はお前のためにある。

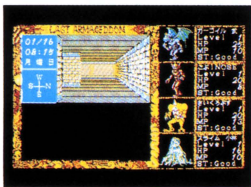
人類へ警告…  
この星は我が軍門に降った！  
RPG史上最大最後の謎が、  
今解き明かされる！！



1 2Dディスク2枚をフルに使用したオールカラーで送る壮大なオープニングは王巻。



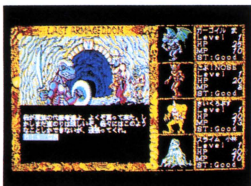
2 通常の移動は2Dのフィールド形式。広大なマップは見やすく美しくなりました。



3 建物の中などは3D表示。グラフィックはもろろん各々の建物によって異なります。



4 マルチウインドーを使い分けたコマンド画面は操作性もバグン。



5 奇想天外なストーリーを彩る数々のグラフィック。



6 アニメーション効果を駆使した戦闘画面。オートモードや簡略コマンドによって自由自在な戦闘が楽しめます。

● 画面写真は開発中のものです。

発売日

PC8801SR以降 7月16日 発売予定  
5'2D 7枚組予定 予価 7,800円  
開発中 PC9801シリーズ、X1シリーズ、X68000、MSX2

## 拔忍伝説

翼をもった男達

闇からの訪問者



PC8801SR以降  
5'2D5枚組 9,800円  
PC9801シリーズ  
5'2HD2枚組 5'2DD4枚組  
3.5'2DD4枚組 9,800円  
X1シリーズ  
5'2D5枚組 9,800円  
MSX2  
3.5'2DD4枚組 7,800円

## 拔忍伝説

番外編

PC8801SR以降 5'2D2枚組 3,000円  
PC9801シリーズ 5'2HD1枚組 5'2DD2枚組 3.5'2DD2枚組 3,000円  
X1シリーズ 5'2D2枚組 3,000円  
MSX2 3.5'2DD1枚組 3,000円

MSX2はアスキーの商標です。

尚、拔忍伝説番外編はブレイングレイユーザーズクラブの会員の方のみの限定通信販売とさせていただきます。

株式会社 **ブレイン グレイ**  
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル TEL. 03-264-3534代



MAX SERIES ②

# サッチャンの大冒険

サッチャンは、500円玉のためならナンでもしちゃうアブナイ女の子。  
めずらしいのを持つ娘がいると聞いて、学園内をさがしまわります。  
まあ、サチのことだから、イケナイことをしながらなんですけどネ。

原作・原画  
緑沢みゆき



500円玉で・私・売ります♡

**MAX SERIES 1** 好評発売中  
『私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～』  
原画 富士参戦 ￥6,800

**MAX SERIES 2** 好評発売中  
『サッチャンの大冒険』  
原作・原画 緑沢みゆき ￥5,800

**MAX SERIES 3** 6月発売予定  
『あずさ108事務所』 (必ず守ります、ごめんなさい)  
原作・原画 IBUKI NOBUTAKA ￥6,800

PC-9801SERIES (旧98除く、要640K) 5"2HD  
PC-8801SERIES (SR以降、VA可) 5"2D  
[全ゲームとも送料無料]

第3弾 IBUKI NOBUTAKA に決定!! 予約受付中!!

## 通信販売の方法は?

アグミックスのソフトは郵便振替でのみ取り扱っています。  
郵便局でできますので、振込用紙に右の例のように書いて、  
代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も  
少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」  
を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。

東京3-056150 アグミックス

通信販売用紙	
MAX シリーズ2 「サッチャンの大冒険」 98版 1セット 申し込みます	
C.D. 係	

振込先 東京3 56150 アグミックス	振込額 5800
あなたの住所 氏名	あなたの住所 氏名

アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。

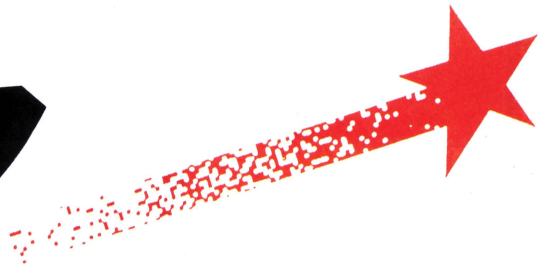
AGUMIX

アグミックス

〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501 PHONE 03-358-4862



# 私は ディレクター です。



## 業界ルール・ブレイン・ゲーム ディレクター 物語

華々しいスポットライトを浴びるアイドル歌手。その誕生の陰には、涙と笑いのディレクター物語がある。

そんなディレクターの生態をリアルに浮き彫りにした初のレコード業界ルール・ブレイン・ゲームがこれだ。限られた日数と予算のなかで、名前の決定からTV・ラジオのプロモーション、映画・CFへの仕掛けなど、ディレクターに与えられた多くの仕事をこなし、一人の少女をアイドル歌手に育てあげるのは君だ。

レコード会社ならではのノウハウをふんだんに生かしたゲーム内容は面白さ抜群。グラフィックは、各雑誌で大活躍の“中野カンフー”が担当。

7月堂々発売予定! ■PC-8801mk IISR以降 ¥7,800(ディスク4枚組)

▶9月発売予定/PC-9801シリーズ

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F  
TEL.03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売

●当社の商品をお近くのパソコン・ショップで買い求めにできない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F ビクター音楽産業株(通信販売係)

資料請求券  
コンプティーク 88-7



# ソリテア ロイヤル

K  
妃、面白いゲームはないか？



おもしろいゲームはないか？

**好評発売中！ 定価 6,800円** **6月24日発売 定価 6,800円**

PC-9801E/F/VF 5"-2DD  
PC-9801M/VM/VX 5"-2HD  
PC-9801U/UV/UX 3.5"-2DD  
PC-8801全シリーズ 5"-2D

MSX2 3.5"-2DD  
FM-7 5"-2D  
FM-77/AV 3.5"-2D  
X1/turbo 5"-2D

COPYRIGHT © 1988 GAME ARTS  
DESIGNED BY SOFTWARE RESOURCES INTERNATIONAL. LICENSED IN CONJUNCTION WITH INTERNATIONAL GROUP.

— X1turboで、デュークの旅が始まる —

Fantasy ActionGame

# Zeliard

ゼリアード

FM音源ボードが必要です。

**好評発売中！**

**X1turbo シリーズ**

**PC-88SRシリーズ PC-88VA/FA/MA 対応**  
5"-2D・3枚組(要2ドライブ)定価7,500円

ゼリアードのヒントブックができました！

どなたにでもエンディングをご覧いただくためにヒントブックを用意いたしました。ご希望の方は①住所(郵便番号)②氏名(必ずフリガナも書くこと)③年齢④所有パソコン機種名を明記し切手600円分を同封のうえ、ゲーム アーツ「ゼリアード・ヒントブック係」までお申し込みください。

③記入もれ、または600円分の切手が同封されていない場合は発送できません。

**GA**  
GAME ARTS

**STAC**

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

株式会社 **ゲーム アーツ**

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9

第一池袋ホワイトビル7F

Phone : 03(984)1136



あの「めぞん一刻」の感動をもう一度あなたに……。



■新発売■

- PC-8801シリーズSR以上…¥7,800
- PC-9801シリーズ……………¥7,800

■FM音源対応■

「好きさ」「予感」など挿入曲6曲。  
日本音楽著作権協会とデモ録話 第801/44号

■近日発売■

- X1シリーズ
- 開発予定■
- X68000●MSX2

アドベンチャーゲーム

# めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI / SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付●
- オールカラーディスクラベル&エンベロープ●結婚式招待状スタイルのおしゃれなマニュアル

パソコン・ゲーム版「めぞん一刻」  
ついに完結!!

物語は、五代のいのみ保育園  
就職祝いの宴会から始まり、結  
婚式に至るまでを8日間のオリジ  
ナルストーリーで描きます。おな  
じみ、めぞん一刻の住人から三  
鷹、八神、こずえ、二階堂、九条  
まで総出演で繰り広げる笑いと  
感動のグラフィックアドベンチャー  
ゲーム。

夏休みは、新作ソフトで予約済み!  
ただいま開発進行中!!

きまぐれ  
**オレンジロード**

©まつもと 隆 / 集英社・  
日本テレビ・東宝

●PC-98SRシリーズ●PC-98シリーズ

響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル

0593-53-3611

〈通信販売〉通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の  
送料サービス 上、(株)マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC  
Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。  
当社はソフトレンタルに対する許可は一切していませんのでご注意ください。

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

**マイクロキャビン**®

株式会社 マイクロキャビン  
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482



# WE SHALL CO THE A.V.G.

アドベンチャーゲーム

T&E SOFTのアドベ

## 太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照：連邦データファイル

アクセス6B-774C

ファイルNo. 75480916-4451, 4677,

4889, 4991,

7556, 8332

アクセス8J-※※※※ 3353-9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネディー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラボラアンテナを中心に設計され、総重量は258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、木星の上空131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ボイジャー1, 2号」が相次いで打ち上げ

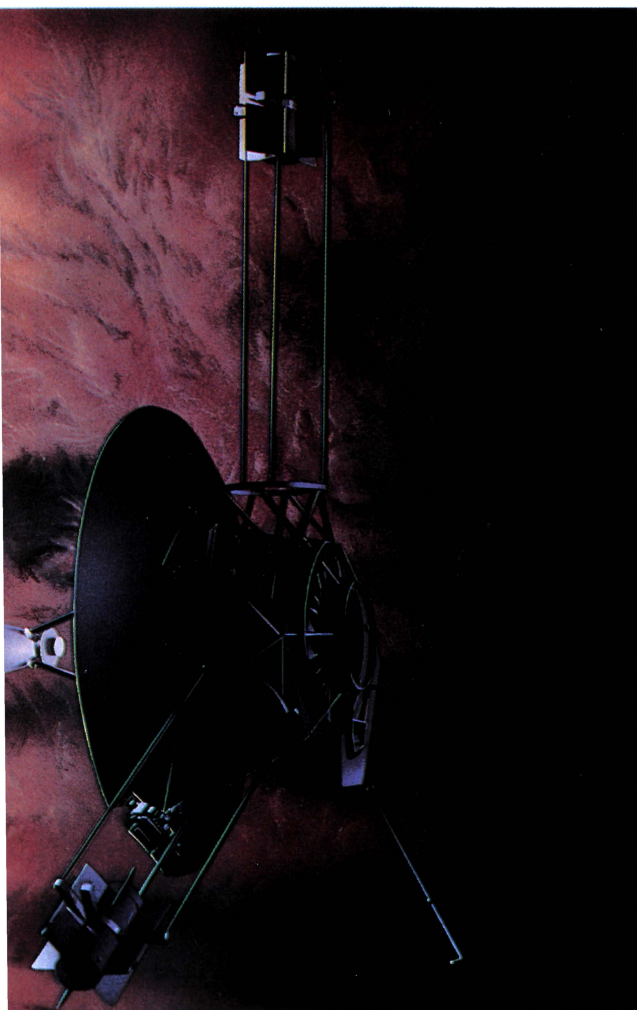


▲木星上空のパイオニア10号(イラストレーション)



# ME BACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。



られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的に進歩した時代でもあり、バイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ボイジャーはバイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細データ、土星における新たな衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ボイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測データは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロパ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測データは、打ち上げ当初に予測されたとおり、バーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

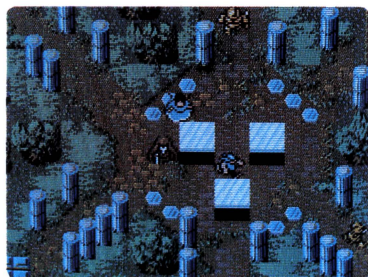
2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイル情報を情報衛星シーラを通してデータジャックに成功、統括コンピュータ判明。開発コードJZB 2086、完全AIを実現するニューロンコンピュータ、通称「R・A・C・C・O・O・N」

**T&ESOFT** INC.





# ハイドライド完結編



▲幻想の街

MSX2

★PC-8801mkII SR (FA, MA, VA)

(要2ドライブ) 5' 2D・2枚組

★MSX (RAM16K以上) 4メガロム

★MSX2 (VRAM128K以上) 4メガロム

各 ¥7,800

★城、街、ダンジョンは当然、200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレルワールド。

★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。

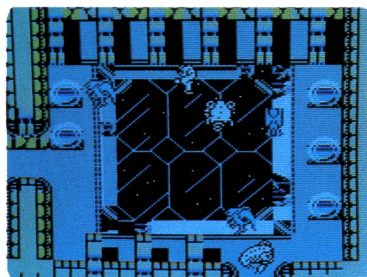
★ソフトウェア3プライオリティーによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドを美しく再現。

★BGMは、FM音源、PSGをフルに使った14曲。機種により、高感度ステレオサウンドも実現。

★さらに操作性を向上させたマルチウィンドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。

★MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カートリッジ (PAC) に対応。

## 好評発売中!!



▲宇宙船内部

MSX1

★ハイドライド  
ブロンズパック

(ハイドライドII・ハイドライド3/2本組)

MSX (RAM16K以上)

¥9,980



Active Role Playing Game



THE SPACE MEMORIES

© 1987 T&E SOFT



創立5周年記念作品

ハイドライド3

MSXマークはアスキーの商標です。

## ハイドライド3・X1版, PC-98版 今夏発売決定!

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようにになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きで T&E の製品がお手元に届きます。

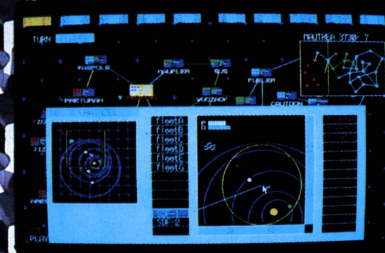
### ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口で差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!! ★T&E SOFT テレホンサービス ☎名古屋 <052> 776-8500



# ウケてます。シミュレーションの新しい旋風



▲星を操るメインスクリーン



▲人工知能艦隊戦



▲3D表示による惑星戦

- ★星数30、総惑星数151にも及ぶ広大なウィズ銀河を、緻密にシミュレーション
- ★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右
- ★各星系内は想定座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上海移動
- ★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有
- ★ティヴァー1-1のストーリーも、各システムにより、シナリオを設定
- ★一対多環境により、地味機種的主人公も格闘指令官に任命可能

先般発売となりましたティヴァー・ストーリー7「終章」カリ・ユカの光輝は、予想を上回る勢いで、その戦闘域を銀河全域に広げてまいりました。保守的なシミュレーションウォークゲームの分野において、私たちの提案した新しい試みが徐々に受け入れられてきたものと意を強くするとともに、共鳴していたいた皆様へ感謝しております。シミュレーションウォークゲームは大人のゲームです。でも、**夢を無くしたおじさんにはなりたくない**。私たちはこのように考え、シナリオはもちろん、視覚的にも遊び心をふんたんに盛り込みました。小さなディスプレイの中に広大な無限宇宙を僅かでも感じとればと、シミュレーションウォークゲームにおいては無駄とも思える部分にも力を注ぎました。

それでもうひとつ「コンピュータで遊ぶのだからポート版にはないコンピュータの良さをひきたそう」そのために、私たちの持てるプログラム技術を惜しみなく投入しました。それが2種類の3-Dルーチンであり、人工知能でもあります。ウォークゲームにはつきもののヘクスも無し、想定座標によるシミュレート。そして最適化高速思考ルーチンによるスピーディーなゲーム展開は、コンピュータならではのものと考えます。

しかしながら**カリ・ユカの光輝**は私たちにあっては初の本格シミュレーションウォークゲームです。そこには完璧という文字が存在するはずもなく、至らない部分も多々あるかと存じます。皆様からの率直なご感想をお待ちしております。1年先になるかとは思いますが、次回作に反映させていただくとともに、より充実したシミュレーションウォークゲームを**次機**に提供できるまで努力してまいります。

**5th ANNIVERSARY** 創立5周年記念作品

## PC-9801

PC-286シリーズ動作可

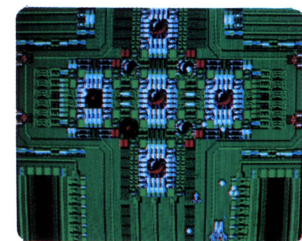
●VM/VX 5.2HD ￥7,800

●UV/UX 3.52HD ￥7,800

### 絶賛発売中!

# ティヴァー・ストーリー7「終章」カリ・ユカの光輝

## 更に・S・U・P・E・R



### シューティングも進化する!

- ★640×200ドットの高解像度により、MSX2のレイドックに勝るとも劣らない美しいグラフィックスを実現! (X1 turboのハイレスリレーションにも対応)
- ★8重和音のFM音源から奏でるBGMは全16曲で大迫力。
- ★ステージ数は14。★オプションウェポンは増えて11種類。
- ★2人で共同出撃。2機のネオ・ストーミガンナーは、それぞれ縦・横に合体可能。(1人でもプレイ可能)
- ★オプションウェポンの使用は、2人プレイ時はもちろん、1人プレイ時でも可能。
- ★自機(ネオ・ストーミガンナー)のスピードを3段階に調節OK。
- ★途中ゲームデータは、データディスクにセーブ。



© 1987 T&E SOFT

## X1スーパーレイドック

**5th ANNIVERSARY** 創立5周年記念作品

5'2D・2枚組 (1ドライブ動作可)

### ￥6,800

- 通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・希望の方は300円プラス)
- マガジンNo.17ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(業者での請求はお断りします)
- 88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(業者での請求はお断りします)



**T&E SOFT R. INC.**  
製造・販売 株式会社ティヴァー・ソフト  
〒465 名古屋市名東区豊か丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&E マガジン  
No.17 請求券  
コンプ 7月号  
88 総合カタログ  
請求券  
コンプ 7月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。





本格派ウォー・シミュレーション

# 太平洋の嵐

太平洋の嵐が新しくなります

「太平洋の嵐DX」今夏発売!

●新ルールを多数搭載

根拠地に対する艦砲射撃／TFの洋上分割  
／商船の改造／その他多数

●機能拡張による操作性アップ

根拠地・TFのリストアップ機能／  
メニュー選択方式によるコマンド入力／  
Pコマンド機能の拡張／随時セーブが可能  
／マウス対応化を実現／その他多数

●9本の多彩なシナリオ

1日で決着のつく作戦主体のショートシナ  
リオを多数収録。

◆価格◆

太平洋の嵐 ————— ¥12,800円

(ディスク4枚組 メモリ384KB)

太平洋の嵐DX ————— ¥14,800円

(ディスク5枚組 メモリ640KB)

太平洋の嵐パワーアップキット ¥ 5,800円

(ディスク2枚組 メモリ640KB)

- |    |                  |          |
|----|------------------|----------|
| ●  | ■PC-9801 M/VM/VX | 5"・2HD   |
| 対応 | ■PC-9801 F/VF    | 5"・2DD   |
| 機種 | ■PC-9801 UV/UX   | 3.5"・2HD |
| ●  | ■PC-88VA         | 5"・2HD   |

☆このゲームは、映画「太平洋の嵐」(東宝)とは一切関係ありません。

★囲碁ソフト「碁キチくん」シリーズ好評発売中!!

**GAM**

ジー・イー・エム

〒144 東京都大田区蒲田1-22-18-418

☎03(736)6879 営業時間AM10:00~PM6:00

土・日曜・祝・祭日休

お求めは、お近くのパソコンショップで、また通信販売ご希望の方は現金又は、  
郵便振替(口座 東京2-130482)にてお申込みください。送料は無料となっております。

既に『太平洋の嵐』をお持ちの方には、機能、シナ  
リオともDXと同じに拡張できる『太平洋の嵐パ  
ワーアップキット』を用意致します。

※このゲームの題字は、元日本海軍大佐、源田実氏の  
筆によるものです。



# 「殺し」も経験した。

経験しなければわからないミステリーがあります。

アドベンチャータイプ・捜査シミュレーション

新発想で、新登場!

3月下旬のまだ肌寒い頃、代々木公園の林の中で、若い男の死体が発見された。みそおちは無残にえぐられ、かなり残虐な手口で殺害されたであろう痕跡が……。ファッションの街・原宿で起こる怪事件の謎と真実。ファッション業界の裏の、その裏側を、生々しく、人間模様を綿密に描いた殺人ドラマ「原宿AFTERDARK」。殺人現場に駆けつけてから、関係者の聞き込み、証拠品の発見、そして容疑者を取り調べて自供に追い込むまでを、実際に刑事がやるように、実際に経験してしまえるという新発想のゲーム「捜査シミュレーション」は、KOGADOだけの新タイプ・アドベンチャー。生きてきた経験が、推理の手がかりになる。ゲームでの経験が、生きていく手がかりになる。過酷な世界を生き抜いていく人たちに捧げる、苦味ばったミステリー。

ギョーカイの内幕を暴く、NEWミステリー

## 原宿AFTERDARK

KOGADOの「捜査シミュレーション」を暴く!

暴露その1: 真実に迫る/「聞き込みモード」

捜査活動の基本は、何といても「聞き込み」。遺留品の出所とか、被害者の身元割り出しとか、アリバイとか、手がかりになりそうなものを洗い出していく作業が、犯人像をじわじわと浮かび上がらせるというわけ。「聞き込みモード」とは、実際に画面に表示される地図上を動かさまわって、いろんな情報を集めることができるというシステムなのです。

暴露その2: 綿密に描く/人物描写

ミステリーにとって一番気になるのは登場人物の人間像。このゲームには30人以上ものキャラクターが登場。しかもひとりひとりに細かな性格が設定されています。さらに取調べの時、鋭い質問に相手は思わず表情が変わる……など、決して見逃すことのできないリアルなつくりのゲームなのです。

暴露その3: 事情通になる/助言システム

新米刑事にとって、頼りになるのは課長や、同僚からの助言。迷宮入りしそうなと思ったら、いち早く助言を求めて/すると、いろんな情報や捜査の手順などを教えてくれるから、グッと事件が解決しやすくなるというわけなのです。

暴露その4: 操作はカンタン/コマンド選択方式

捜査は謎でいっぱい。でも、操作は実にカンタン。マニュアルを読まなくても平気です。操作は、コマンド選択方式なのです。



PC-9801 5"2HD/2DD・3.5"2HD  
バスマウス・FM音源対応  
定価9,800円  
他機種移植進行中

## KOGADO INFORMATION

通信販売  
始めました!  
(送料無料)

工画堂スタジオでは、この度通信販売を始めました。ご希望の方は品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

## サイキックウォーMSX2、FM版発売記念 ステッカー全員プレゼント!

MSX2及び、FMユーザーのみなさま、ほんっとにながらくお待ちしました。ごめんなさい。今度こそホントの発売です。ホントにホントだってばノ、その証拠に移植版発売記念として、なんとサイキックウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!! 次の方法で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚を、私あさ子が選んでお送りします。

★サイキックウォーのマニュアルの表紙についている「KGD」マークを切り取り、120円切手と同封して、下記の工画堂スタジオ「サイキックウォー・ステッカープレゼント係」に送って下さい。  
住所・氏名・年令も忘れずに書いてネ。(メ切り: '83年7月31日)



お問い合わせ先/株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL. 03-353-7724

KOGADO  
資料請求券コンプ・7



# ザナドゥ XANADU

日本ファルコム(株)  
**都 築 和 彦**

ドラゴンスレイヤー伝説

1

**ビデオソフト 絶賛発売中!**

ザナドゥに伝わるドラゴンスレイヤー伝説とは!? 白魔術のエクスティ・パワーとは!? 異世界からの使者、フィークの見たものは……。ゲームでははかり知れなかったザナドゥの真実が、いま明かされる!!

●カラー作品・50分・Hi-Fiステレオ・定価12,800円  
製作■角川春樹・斎藤守慶 原作/日本ファルコム(角川書店刊)  
販売■東宝株式会社 角川書店・毎日放送提携作品



パソコンゲームの超ベストセラー、「ザナドゥ」のオリジナルコミック版。日本ファルコムのスタッフが意欲的にとりくんだ、描き下しネオ・ファンタジー。  
定価880円



**角川書店**



■申込方法(現品先送り・無料配送・代金支払いは現品到着後)  
下記の事項をご記入の上、封書またはハガキでお申し込みください。  
●郵便番号●住所(室号・アパート名)●本人氏名@ (フリガナ)  
●保護者氏名@ (フリガナ)●年齢●職業(大学名・学籍番号・実家住所)●電話番号

**バラエティ・ブック・クラブ** ビデオ係  
東京都千代田区富士見町1-12-14富士見ビル3F  
☎03(234)5441~3 振替口座東京8-79360 〒102

■支払い方法などのお問い合わせは電話でどうぞ!  
☎03-234-5441~3 (バラエティ・ブック・クラブ)

申込書	品 名	機 種	支払方法	注文数
	アニメ・オリジナルビデオ <b>「ザナドゥ」</b> ドラゴンスレイヤー伝説	VHS	A払い	
		Beta II	B払い	

●製作・発売元:角川書店・毎日放送  
VHS、Beta IIの別をかならず記入してください。  
代金は商品到着後7日以内に振り込んでください。

■A払い ¥12,800  
B払い 初回¥4,800  
2~3回各¥4,000



STAR SHIP  
RENDEZVOUS

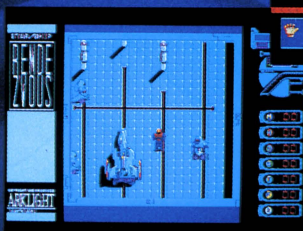
# スターシップランデブー



HEAD INFORMATION  
NAME: KATHRYN WEISS  
SIDE: T167B91W59HB9  
DATA: 身長不明、28歳、カウボーイ  
サブマシンガンに熟練。通常はほ  
ろやかな性格により、宇宙船は船中  
に居る。C1450と書くイ  
ターンの間隙に買っては彼女の電  
に出るものはいない。  
片断状態で、なかなかつづき  
にくい。一旦愛してしまうと  
とことん愛しくタイプだ。



GUARDERを停止させた。1



妖しいほど、美しさは光りだす。

謎に満ちた宇宙船に乗り込んで行くキミ。しかし、船ではキミの侵入を阻もうとガーダーたちが攻撃を仕掛けてくる。武器はショックガンだけ。ガーダーの動きは止められても、破壊することはできない。ガーダーの攻撃をうまくかわし、隠されたパワーアップアイテムを見つけ、スペシャルステージで使うアイテムを探していく。美しい女性乗組員を捕まえたなら、キミの腕の見せどころだ。彼女たちを落として、宇宙船の謎を聞き出すのだ。新鮮な興奮でキミを虜にする「スターシップランデブー」。キミは何人の女性乗組人を落とすことができるのか……。

- ・PC-9801シリーズ 5.25HD、3.5.25HD 要RAM256KB  
専用高解像度ディスプレイが必要です。  
FM音源ボード対応。ジョイスティック対応。  
¥8,800 好評発売中
- ・PC-8801シリーズ(mK2SR以降) 5.25D(2枚組)  
2ドライブが必要です。ジョイスティック対応。  
¥7,800 7月発売予定

ScapTrust 株式会社スキャプトラスト  
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1  
ユーザーサポートテレホンサービス (03) 486-8127



これは、わたなべわたる  
初期作品集「夢ドリーム」  
の宣伝です、あしからず。



この本は通信販売でも買える、もちろん本屋  
で手に入れることもできる。でも、通販して  
ほしい。通販のみの特典もいっぱいはないけ  
ど、ある。一冊本の定価980円、これは買  
われん、送料は250円。これもサービス  
でさん。それでも特典に興味ある人は、現金  
書留で左記の所まで、お願いします。



〒160 新宿区新宿5-8-2 ニューライフ新宿706号 テクトジャパン  
オースト出版書籍部

あ、わたなべわたるの人気コミックス  
**ドッキン美奈子先生**  
がアドベンチャーゲームになった

対応機種 PC-98シリーズ PC-88シリーズ PC-88VA  
FMシリーズ X-1シリーズ MSX2

遊んどみるっ...



このソフトは、通信販売も致しております。  
通信販売ご希望の方、現金の方は現金書留で料金と商品名、  
機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下さい。  
(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

近日常売予定 7,800円

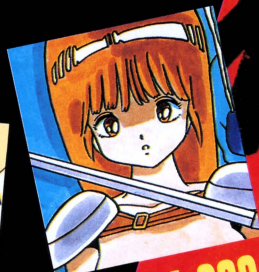


**大特価!**

今、ファミコン・ロリコン・シンドローム  
**ファミコン初の立体ゲーム!**  
**予約殺到発売中!**

ファミコン・ディスク  
 システム用

レーザーバドルを操作し  
 美少女二人の20の  
 悩ましいポーズに迫れ!  
 隠しコンボ、  
 画面はび・みう



標準  
 価格 **¥4,900**



20のポーズ

**秘** 画面

ロリータブロックくずし  
 あき  
**亜紀と**  
 つかさの不思議の壁





**特報!! ショッキングに7月1日発売予定!!**  
 キミがロンすれば、秘書、看護婦、女子高生が……。

予価  
**¥4,900**

美少女  
**麻雀**  
 まーじゃんくらぶ  
**倶楽部**

第4弾ビデオQueen・小林ひとみのHOLD UPセンセーショナルに発売予定!!

ゲームセンターの興奮が  
 あなたのお手元へ!

**送料サービス!!**

**お申し込みは今すぐハガキがお電話で!**

40円  
 〒104 東京都中央区銀座7-14-16  
 太陽銀座ビル1F  
 インディーズソフト

希望商品名

〒住所

氏名

電話番号

年齢

- 代金のお支払いは商品到着時でOKです。(一部地域を除く)
- 現金書留の場合は希望商品名を明記の上直接お送り下さい。
- 18才未満の方がお申し込みのときは、保護者名をご記入下さい。
- あなたが録画、録音したものは個人として楽しむ等のほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。
- 仕様の一部を改良の為、予告なく変更することがありますのでご了承下さい。

**INDIESOFT**

**代理店、業者の方大歓迎!**

**03・546・0637**

〒104 東京都中央区銀座7-14-16 太陽銀座ビル1F  
**インディーズソフト**



月刊ドラゴンマガジン

FANTASY SENSATION

# DRAGON Magazine

●巻頭特集New Fantasy

**バセット英雄伝/エルヴァース**

ひかわ玲子&美樹本晴彦

●好評連載/

**機神幻想  
ルーンマスカー**

出淵裕

●小説

**風の大陸**

竹河聖&いのまたむつみ

**武蔵野妖精迎撃隊**

伊藤和典&山本貴嗣

**灼熱の竜騎兵** レッドホット・ドラグーン

田中芳樹&かときはじめ

**SUMOU WARS**

大下淳之介&西島克彦

**アンバランスな放課後**

赤川次郎&あいかわももこ

●コミック

**CINDERELLA-V**

みなみだそう&赤石沢貴士

**DRAGON HALF**

見田竜介

●RPG BOX

**ファールムの剣**

水野良&グループSNE

●話題騒然//

**ガメル連邦**

**CORRIDOR TO FANTASY SPACE**

大西結花&笹本祐一

**7月号**

5月30日(月)発売

**580**yen

表紙アイドル 大西結花

富士見書房

〒102 東京都千代田区富士見1-12-14

電話(03)261-5375代 振替/東京7-86044

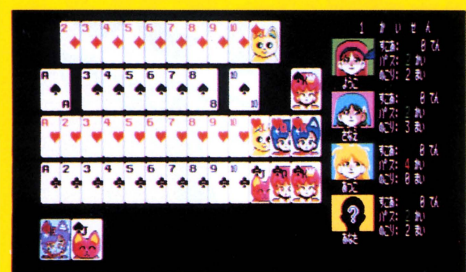


禁じられた遊びシリーズ

アップル・クラブ・ワン

# Apple・club 1

アップルクラブ1本体にはこの3人の女の子がっています。



ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君/たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうか?アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきになります。3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンボンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしておりません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンボンにしても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』(各定価1,500円)の女の子達があなたの挑戦を待っています。

6月8日新発売!! PC8801SR~定価3,800円



## 『禁じられた遊び』シリーズ別売りデータ集



### 通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合一商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合一郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京 7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

フェアリーテール 販売・企画・制作 株式会社ジャスト

Fairytale JAST  
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル  
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834



超動ボールを操作。

亜空間に、閉じ込められた

亜紀とつかさを救え!

# 内山亜紀描きおろし

業界初、3D(立体)ブロック

- 近日発売/88シリーズ・98シリーズ
- 近日発売/X1ターボシリーズ  
X68000シリーズ・MSX2
- ファミコン版も同時通販中、定価 ¥4,900

● 通販はハガキかTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。現金書留も可。(送料当社負担・商品は内容がわからぬよう確実にお届け致します。)

オレンジシリーズ第2弾!

春のオレンジシリーズ

メインテーマは

ECSTASY  
DANCE!

爆発的な  
売れ行き!

エミちゃんの  
燃える野球拳



ついに、ファミコン界の大旋風! 好評発売中

NEW SYSTEM HOUSE OH!



時間のねじれに存在する重空間!

そこには不思議の壁とよばれる

強大なシルバーミラーの壁が……

そして、さまざまな

不思議な物体が漂っている。

それは一体敵なのか味方なのか……

## 第2弾! ゲーム?

## 亜紀とつかさの 不思議の壁

■定価 ¥7,800

セーラー服ファンの熱いまなざしをうけて大好評発売中!

# 東京女子高制服 を脱いだ 図鑑

内山亜紀、描きおろしに依るBIG企画!!  
1988 NEO ECSTASY

- 88シリーズ 5"2D
- 98シリーズ 5"2DD  
5"2HD 3.5"HD
- X1ターボシリーズ
- X68000シリーズ
- MSX2 (開発HARD)

■定価: 各¥7,800



注文殺到!! 限定発売につき残数わずか。



これはもう  
グラフィック  
ツールだ!!

これが話題の“東京  
女子高制服”を脱い  
た図鑑です。

類似品に  
ご注意下さい。

※類似品は当社とは関係ございません。  
※類似品を間違えて購入されても責任は負いかねます。

★東京女子高校制服を網羅した巨編・全3巻  
(PART1・PART2・PART3)

★全3巻で151校を収録/亜紀ちゃん・つかさちゃんも制服を  
着て登場。

★あなたのパソコンで制服に好きな色をペイントできます。  
※EASY GRAPHIC機能搭載。

★弓立社発行の“東京女子高制服図鑑”をお持ちの方は更に  
より深くお楽しみになれます。

★全作品3巻ともお買い上げの方にはもれなく、内山亜紀先  
生のイラスト入りカラーテレホンカードを進呈致します。

パソコン移植版完成!

ちょっとHなファミリー野球拳。  
あの興奮がいまパソコン画面で…  
ファミコンより画面数も大幅アッ  
プ! 隠しコマンド・隠し画面も多  
数有り! ★単純ゲームほどオ・モ・  
シ・ロ・イ★野球拳は奥ふかいゲ  
ームで一つ。

●98シリーズ/5"2 HD  
●88シリーズ/5"2 D  
X1シリーズは開発進行中……

定価 ¥6,800

オレンジシリーズ第2弾!  
いちご白書Part II

## オレンジ色の媚薬

●98シリーズ/5"2 HD・88シリーズ/5"2 D

オレンジシリーズ第2弾!  
カルナバルからの手紙Part II

## 少女伝説

●98シリーズ/5"2 HD・88シリーズ/5"2 D

大好評  
発売中 定価 各¥6,800

ORANGE  
ROSE

LORITA  
PARADOX

充実の機能を搭載して  
X68000専用グラフィックツール

近日発売

# G68K

●予価 ¥18,000



# これが噂の ヒランヤだ

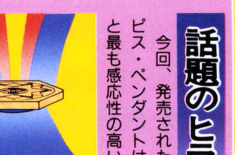
昭和60年1月26日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は半信半疑だったスタジオでの実験で、数々の奇跡的超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から「植物が生きかえった」

「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウィスキーがうまくいった」、性格が明るくなった」、「100%接触した」、「時計が動きだした」……等々、多くの反響が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートしたこれが噂のヒランヤだ。（扶桑社は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取り上げられ、マスコミの大きな話題になっています。



ヒランヤを置いていた花の生命力(10日目)  
超エネルギーの人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ

異次元のパワーを集めるワリスムです。ヒランヤ・ラピス・ペンダントを解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社）「これが噂のヒランヤだ（より）」



今、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインで、さらに高次意識との同調が高い、つまり身につけておくと幸福を呼び込んでくれるワリスム・ラピスを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシンです。

もう一つ厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤ・ラピスで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー・増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、すなわち幸福や平和や健康であり、ワリスム・ラピスが肌に密着すれば、知らぬ間にあなたの幸せになれるのです。

# 好運を引き出す 「ヒランヤ・ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む  
驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント **新登場**

## 24歳で変身できた

ラフにお金を儲けたい……というが僕らのモットーです。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高田寺のスタックで、そんな人間が集まっています。ワイワイやっています。でも、正直いって面白くない僕自身は一人はちぢてました。印刷関係の仕事ですが、ミス続出、上司の苛めは最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま

もしやと思うその日のうちに申し込みました。それから間もなく……前かがみ願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の音楽の朝までのヒランヤ・ラピス。係長の入院、後任の係長が学校の先輩にもヤル気が足りず、ヤレばボーナスで報われる。まさに全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのおかげではないでしょうか。僕を変身させていたのだと気がつきました。大崎圭司さん（仮名）東京都中野区

## お申し込みは今すぐ

ヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをリンクさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。宇宙の英知が人類に与えた新時代のメッセージだ。愛用者続出。世界を走らして回っています。今すぐ幸福体験を現実的なあなたのためにしてください。お申し込みはハガキかお電話です。

**シルバー**  
純銀製（純度999）  
【実物大】

**ゴールド**  
純銀（純度999）に  
18金仕上げ  
【実物大】

**ヒランヤ・ラピス・ペンダント**  
サイズ：直径18mm 厚さ2mm  
チェーンはサービスで付けております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。  
裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5%）

## 効果がなければ 商品代金はお返しします

修理・返品保証カード付

幸福が回らなければ返金。なぜ幸運が回らなければ返金なのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石「ワリスム・ラピス」と、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果を生み、おのれの動きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

代金は後払い。商品到着後10日以内に6,000円+送料800円（クール代）または8,000円+送料800円（シルバー）をお支払ください。

いまお申し込みの方は、わかりやすい手引き「ヒランヤ・ラピス・ペンダント」特別無料プレゼント。手紙、下着やコードに貼って不思議な効果が得られます。

**これはお得！  
今なら無料でプレゼント**

効果がなければ商品代金はお返しします。ヒランヤ・ラピス・ペンダントは、現代の科学ではまだ100%は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日の間、以内に返品してください。

**お急ぎの方はお電話で！**  
**03-366-5151**

年中無休  
日曜・祭日も24時間受け付けております

（株）タコヤコ  
〒114 東京都中野区東中野1-15-4  
★当社は世界で最も権威のある「MA」の認定を受けています

ヒランヤ・ラピス・ペンダント希望  
●氏名（フリガナ）  
●電話番号（必ずご記入ください）  
●〒 住所  
●性別 ●生年月日

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です



浪漫境伝説

Falcom<sup>®</sup>  
日本ファルコム株式会社のライセンス下で商品化・販売されています。

Romancia

ロマンス

STORY

寺田憲史

COMIC

円 英智

A5判 880円

重版出来!!

あの、セリナが帰ってきた!

「ロマンシア」(全1巻)、ドラゴンコミックスシリーズに、いま登場!!



カドカワ  
オリジナルビデオアニメ

ザナドゥ

ドラゴンスレイヤー伝説

©日本ファルコム・角川書店・毎日放送

発売/東宝 50分 定価12,800円

大好評発売中!!

大好評発売中!  
ドラゴンコミックスシリーズ

ザナドゥ1  
XANADU

都築和彦 日本ファルコム 編  
神星記 ヴァグラント1

VAGRANTS

story: ヴォクソール・プロ art: 藤宮騎亜

帝都物語  
BABYLON TOKYO

comic: 藤原カムイ 原作: 荒俣宏

近刊!

神星記 ヴァグラント2  
6月中旬発売

角川書店





今月の話題はなんといっても『イースⅡ』！ 読者アンケートでは、前人気だけでTOP20の7位にいきこむ加熱ぶり（集計時点ではまだ発売されてなかったんだよ）。今後の動きに注目！

# Soft Top 20

急上昇 ↑上	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	種類
	1	ソーサリアン	日本ファルコム	
↑	2	イース	日本ファルコム	
	3	ハイドライド3	T&Eソフト	
↑	4	スーパー大戦略	システムソフト	
	5	三国志	光 栄	
	6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	
↑	7	イースⅡ	日本ファルコム	
	8	ウィザードリィ	アスキー	
	9	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	
↑	9	信長の野望・全国版	光 栄	
	11	大戦略Ⅱ	システムソフト	
	12	拔忍伝説	ブレイングレイ	
↑	13	ゼリアード	ゲームアーツ	
	14	大戦略	システムソフト	
	15	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光 栄	
↑	16	アルギースの翼	工画堂スタジオ	
↑	17	ジーザス	エニックス	
	17	太平洋の嵐	GAM	
↑	19	プラジェータ	エニックス	
↑	20	ザ・リターン・オブ・イシター	マイコンハウスSPS	



## 今月のランキング解説

安定人気の『ソーサリアン』が、98版発売の勢いをもって、余裕の1位。先月に比べて『イース』『ハイドライド3』の2強を引き離れたかっこうだ。しかし、その『ソーサリアン』の天下を狙う『イースII』が、7位に初登場、現在も急上昇中なのを忘れてはいけない。もともとファルコンの正道は、『ドラゴンスレイヤー』シリーズ（と、勝手に決めておこう）。『イース』2部作は、ドラスレシリーズの中継ぎとして作られたものなのだ。ところが、中継ぎのはずの『イース』が、フタをあけてみれば、とんでもない大傑作！ いわば、信長が城をあけていたスキに、家臣が全国統一を成しとげてしまったようなものなのだ。うーん、まさにファルコムは、RPGの<sup>げこくじょう</sup>下剋上を、身をもって実演している会社ではないか！（ワタシハ ノブナガノヤボウ ノ ヤリスギ デショウカ？）

『スーパー大戦略』が着実に歩みを伸ばしているのも見のがせない。この調子でいけば、トップ3も夢ではないかも！

## ソフトハウスサイドから

TOP 1

お待たせしました。X1tarbo版、PC88V Aシリーズ版の移植が決定しました。迫力あるステレオFM音源対応！ 期待してね（日本ファルコム・竹林氏）

TOP 2

『イースII』の発売に呼応してか、みごとに返り咲いた『イース』です。2作あわせて、末永く楽しんでもらえたら嬉しいな（日本ファルコム・竹林氏）

TOP 3

もうすぐ『ハイドライド3』の移植版が発売されるゾ!! X1tarbo と98ユーザーの人は期待してちょんだい♡（T&Eソフト・よびかば氏）

## 総得票数 得票数

907	304
2858	273
1110	222
173	110
1914	95
349	94
63	63
1765	49
42	42
807	42
573	39
112	35
76	29
796	23
79	10
18	18
431	17
34	17
16	16
50	14

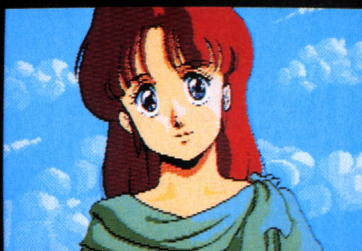
## 今月の期待株

### イースII (日本ファルコム)

今月の注目株は、ご存じ『イースII』だ。注目株というよりも、上場直後に買いが殺到して、ドカンと値上がりしてしまった株のようなものかな。なにせ、Soft Top 20、Sales Top20の両方で、早くも上位に食い込んできているんだからね。そりゃもう、発売直後から街は大騒ぎさ！ なのだよ。

それはともかく、『イース』の続編だからして、『イース』と同じくシナリオが抜群にイイ。これアタリマエ。もちろん、アクションもエエ。これまたトーゼン。「それじゃあ前作と変わらないじゃないか！」だって？

とんでもない!!!  
マップの大きさは、前作と比べて、約4〜5倍。ボリューム的には申し分ないほど大きい。そして、規模が大き



なにか胸さわがして、ここへ来てみたの。

▲アドルを見つけた村娘。オープニングからカワユイの

くなったぶんだけ、スピードも速くなっているし、操作性も確実にアップしているから、ダラダラのゲーム内容にもなっていない。おまけに、次から次へと現れるイベントの数！ レベルアップするヒマさえないくらいだ!?

とにかく、プレイしていて気持ちがいい、これだけはたしかだ。あまりの気持ちよさに、無我夢中になってプレイしていたら、

いつの間にか終わってしまった……そーだよなー、これが青春ってもんだよなー!?



▲先月号の裏マニュアルは役立ってる？ ▲6冊のYsと6体の神宮像。なるほど



# Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの？ このデータを見れば、  
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ！

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値 段
1	4	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR、PC98	9800円 (5D、3.5D)
2	1	スーパー大戦略	システムソフト	PC88SR	8000円(5D)
3	3	信長の野望・全国版	光 栄	PC88mkⅡ、PC98、X1、FM 7/77/AV、MZ2500、MSX <sub>2</sub>	9800円 (5D、3.5D、R)
4	9	源平討魔伝	電波新聞社	X68000	7800円(5D)
5	—	イースⅡ	日本ファルコム	PC88SR	7800円(5D)
6	3	カリ・ユガの光輝	T&Eソフト	PC9801	7800円 (5D、3.5D)
7	16	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1/t、 FM77/NEW7/AV、MSX <sub>2</sub>	7800円 (5D、3.5D)
8	5	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR、MSX、MSX <sub>2</sub>	7800円 (5D、R)
9	—	プロ野球ファン	日本テレネット	PC88SR、PC98、X1t、 FM77AV	8800円(5D、3.5D) 7800円(R)
10	—	ワールドゴルフⅡ	エニックス	PC88SR、PC98、X1t、 FM77AV、MSX <sub>2</sub>	7800円 (5D、3.5D)
11	8	ロード・オブ・ウォーズ	システムソフト	PC9801	8500円 (5D、3.5D)
12	7	三国志	光 栄	PC80SR、PC88、PC98、 X1、FM77/77/AV、MSX	12800～14800円 (5D、3.5D、R)
12	—	パワフルまあじゃん	デービーソフト	PC88、PC98、X1t	6800円 (5D、3.5D)
14	—	パロディウス	コナミ	MSX	5800円(R)
15	—	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	PC88、PC98、X1/t、 FM77/NEW7/AV、X68000	7800円 (5D、3.5D)
16	—	抜忍伝説	ブレイングレイ	PC88SR、PC98、X1、 MSX <sub>2</sub>	9800円(5D) 7800円(3.5D)
17	6	太平洋の嵐	GAM	PC88VA、PC98	12800円(5D)
18	14	殺意の接吻	リバーヒルソフト	PC88SR、PC98、X1、 FM77/77/AV、X68000	5800円 (5D、3.5D)
19	17	大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98	9800円 (5D、3.5D)
20	12	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光 栄	PC88、PC98、X1t、 MZ2500	9800円 (5D、3.5D)





# じじょーつー通信



## ワレウの事情通、 今月も注目ソフトの動向を解説するぞ

### RPG

なんとRPGは、日本ファルコム(先月号を参照ね)の1社独占状態だ! これでは加藤社長(先月号を参照ね)も、さぞや笑いが止まらないことだろうと、ワタクシ事情通は想像するものであります。

とくに注目すべきは、『イース』2部作。『イースII』は、前評判どおりの売れ行きを見せているのだが(といって

も、集計締め切り直前の発売で、いきなりの5位とは……ムムム、おぬしやるのう)、それに引っぱられて『イース』までもが7位に返り咲きというんだから、めったなことでは動じないはずの事情通も、今回ばかりは動じた。さすがに、コンプティーク年間TOP1の称号はダテじゃない。

1位の『ソーサリアン』。これはまさ

1	ソーサリアン
2	イースII
3	イース

に、なるべくしてなった1位だ。何度もいうようだが、『ソーサリアン98』は非常にイイ! 女房を質に入れても買わなアカンのソフトだ。うっそでない。

### SLG

ソーサリアンに総合1位の座はゆずってしまったものの、依然として上位を占めていることに変わりのないSLG部門。今回は、『スーパー大戦略』と『信長の野望・全国版』、1位2位が入れ替わっての登場だ。

しかし、じつはこの部門、ショップにとってはどのソフトが1位になろう

と、大差はないのだ。なにしろ歴史戦の『信長』、現代戦の『大戦略』、そして未来戦の『カリ・ユガ』と3者3様、性格のはっきり異なっている。ショップとしては、どのソフトに人気があるうが、この3つさえそろえておけば、すべてのユーザーの要求に応えることができるというワケ。

「まったくよくできてますなあ」(某店

1	スーパー大戦略
2	信長の野望・全国版
3	カリ・ユガの光輝

員の証言)なのだ。

てなわけで、バランス良く、順調に地盤をかためているSLG部門。これが今、トレンド!

### ACT

X68000版しか発売されていないのに、ついに4位にまでのぼりつめてしまった『源平討魔伝』が、今月のACTジャンル第1位。しかし、ここから上位にのぼるのは、ちょっとツライ。なにせ、海千山千、百戦錬磨のRPG、SLG群がワンサカワンサカ控えているわけだから、X68000だけじゃ

あ……。

とはいっても、『源平』はすごいぞ。ほんと、X68000だからこそ移植できたようなものだ。日本的なおどろおどろしいぐらひくすと、ぴいとのきいた和旋律ろくく。おまけに音声合成で「諸行無常!」なんて叫ばれた日には、腰ぬかして座り○ンベンして(ま、お下品!)そのまま1週間ぐらいパラ

1	源平討魔伝
2	プロ野球ファン
3	パロディウス

ライズくらって……。

ま、X68000を持ってない人も、替えのパンツと車イスを用意して、どこぞのショップへ見にいってくれ!

### AVG

どうも低調ぎみなAVGジャンル。リバーヒルのJ・B・ハロルドシリーズ

1	マンハッタン・レクイエム
2	殺意の接吻
3	

以外は、すべてデータ圏外だということだからナサけないじゃないか。もっとガンバレ、AVG!

### ETC.

動きのないETC.部門。まだまだ日本のソフト市場には、「分類わけのでき

1	コナミの新10倍楽しむカートリッジ
2	上海
3	

ない、メチャクチャなソフトが少なくないね。脳ミソがブツ飛ぶよなソフトはないものかなあ!?

### 調査協力店

●ヤマギワソフトショップ ☎ 03-253-2111  
●西武池袋  
コンピューターフォーラム ☎ 03-981-0111  
●LAOX  
コンピューターメディア ☎ 03-253-1341  
●富士音響 ☎ 03-255-7846  
●COM ☎ 03-251-1523  
●SHINKO ☎ 03-255-0450  
●J&P八王子ごう店 ☎ 0426-26-4141

●J&P渋谷店 ☎ 03-496-4141  
●J&P町田店 ☎ 0427-23-1313  
●LAOX新宿店 ☎ 03-350-1241  
●カトー無線 ☎ 052-264-1534  
●パソコンショップシグマ ☎ 052-251-8334  
●コンピューター  
専門店テクノ ☎ 052-581-1241  
●ベスト電機  
マイコンコーナー ☎ 092-781-7131

●ユニード・ショッパーズ  
ダイエー福岡 ☎ 092-721-5411  
●カホ福岡店  
マイコンセンター ☎ 092-714-5155  
●電巧堂チェーン  
山形七日町本店 ☎ 0236-23-1055  
●Pic ☎ 0252-43-5135  
●ロケット千葉店 ☎ 0472-47-0050



# Soft House Today

今月は革新的ゲームの  
創造を目指す日本テレネットだ！

## ソフトハウスミニマラソン

### 7月発売のアクションRPG『XZR』に期待せよ！

サンサンと太陽が照りつける夏のような陽ざしの春の午後、われわれ取材班は新宿区五軒町のビルを社屋としている日本テレネットに突入した。

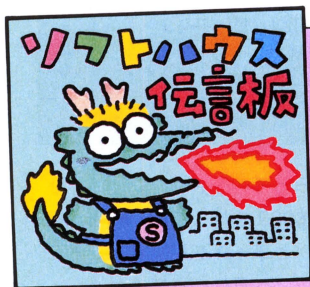
さすがアクションゲームの王道を突っ走るテレネット、キモチのいいオフィス！ 営業、企画、開発部とそれぞれに一階ずつ割り当てられてるんだ。やはりスタッフがいい開発環境で作業ができるからこそ『紫醜羅（サジリ）』や『神羅万象』みたいにアクション、BGMともに秀でたゲームができるんだな……と納得。

おっとっと、枕はこれくらいにして

気になる新作ゲームの情報をお伝えしよう。取材班が訪問したときはテレネット全体が7月下旬発売予定のアクションRPG『XZR（エグザイル） 破戒の偶像』一色というかんじ。この力の入れぐあい、かなり期待できそうだ。年末にかけての企画が、ぼちぼちスタートしているんだそうだけど、まだ海のものとも山のものともつかない状態ということで教えてもらえなかったのだ。うーん残念、取材の時期がちょっと早かったかな？ 読者のみなさん、申しわけない……。



▲日本テレネットのオールキャスト。取材御協力感謝！



### アートディンク

あのシミュレーションのスタンダードとも呼べる『A列車で行こう』が、皆さんのご期待に答えて、7月にバージョンアップします。対応機種はPC98とX68000を予定しています。攻略が、さらに難しくなった『A列車II』への挑戦をお待ちしています。

### アスキー

アスキーの新作は、軟派で硬派な3DダンジョンRPG『カオスエンジェルス』です。なぜ軟派で硬派かというと、まずモンスターがすべて女の子です。しかし、むずかしい謎解きもあるのです。7月下旬発売ですのでよろしくね。

### アーテック(ランダムハウス)

加藤直之氏のグラフィックをアニメーション処理したオープニングと、斬新なゲームデザインで話題の『ディガン魔石』。予定どおり発売されていれもう店頭に並んでいると思います。PC88、MSX版の移植も進行中ですので、今後のアーテックにご注目ください！

### アルシスソフトウェア

アルシスの新作は、SFファン待望の3Dスペースアクションゲーム『スタークルーザー』です。SFの宇宙空間をリアルタイムな3D画面で体験してください。宇宙旅行にだって、備えあれば憂いなし。情報、アイテム、装備など、出かけるときは忘れずに！

### ウィンキーソフト

本宮ひろ志の『天地を喰らう』（88版）がようやく完成。今までのRPGとはひと味ちがう出来。モニターだけに気を取られていると、とんでもないことになるかも。あつ、頼りにしていた呂布がかってに町に帰ってしまった。残されたものはどうすりゃいいんだ。

### ウルフチーム

全国一万人のX1ユーザーの諸君！ ついにX1版『アークス』が発売されることになった。それも、なんと！ ディスク5枚組。X1のみんな、期待してくれ！ それから98版の『アークス』は、まもなく発売される予定だから、首を長くして楽しみにしてくれ。

### エニックス

MSX2ユーザーの皆さん、『ワールドゴルフII』『ガンダーラ』はもうプレイしてくれたかな？ それとお待ちしておりました『アンジェラス』も、このコメントが載る頃(?)には発売されているはずですので、よろしくお願いします。

### EA(エレクトロニック・アーツ)

本格的なRPGゲーム『バーステール』が一新されます。

1. ゲームスタートに必要なMS-DOSが不要になった
  2. マニュアルもわかりやすく全面改訂
  3. FM音源対応
- 発売は6月、よろしくね！

### クエイザーソフト

X1シリーズ『レジェンド』がやっと完成しました。2枚組、FM音源ボード、1ドライブ対応、ジョイ専用です。それと、5月中旬予定の『ASHE』（エモーショナル・アクティブ・アドベンチャー）、PC88SRシリーズもよろしくお願ひします。

### クリスタルソフト

『バトルゴリラ』遊んでくれました？ 隊員募集も今月で締め切り！ 応募者全員の中から特別に、1、2、3、9、19番の方に特製BGMディスクをさしあげます。ひとりで遊んでもハマってしまうけど、多人数で同じ火器を使ってスコアを競うと、もっとおもしろいよ！

### 呉ソフトウェア工房

やーっと出来上がりました新作『シルバーゴースト』。なにせ多くの人間を操るのは大変ですから、何度もゲームシステムの改良を行いました。ぜひ一度見てください。チビキャラどもがいろんな動きをみせる超マルチキャラクタ・アクティブ・シミュレーションです！



## RENOキャンペーンに隠された秘密とは?

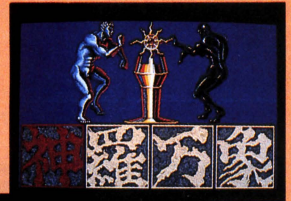
RENOゲーム第2弾と銘打って発売される『XZR—エグザイル』、詳しいゲームの内容はRPG特集のページを見てもらうとして……RENOとは何だろう。これはRENOVATIONの頭の4文字をとったものだ。意味はというと、刷新とか元気回復といったところかな。つまりRENOキャンペーンとは、日本テレネットが最近停滞気味のパソコンゲーム業界に新風を吹き込もうというパワー全開の一大キャンペーンなのだ。

それだけに半端な企画ではない。まず君が『エグザイル』を買ったと思ひねえ。それからパッケージの中に入っている応募用紙を発売日から2週間以内にテレネットあてに送ると……な、な、なんと漏れなく全員に（全員だよ全員!）今までにテレネットから発売されたゲームの中からえりすぐりのBGMの入ったCDをプレゼントするというのだ! もちろん『エグザイル』のBGMもはいってるぞ!

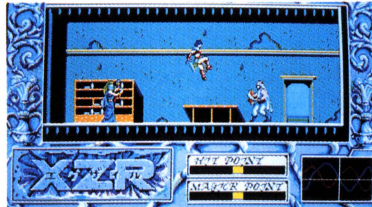
## プレゼント

7月に太っ腹企画をかかえてるテレネットさん、プレゼントもどーんと気前よく出してくれたぞ。なんとRENOキャンペーンでのプレゼント品のCDを5名様にプレゼントときたもんだ。こいつを欲しがらないのはゲーマーの名折れってもんだ。「うーん欲しい!」と思った人は「編集部・ソフトハウスミニマラソン」係までハガキでどーんどん応募してちょうだい。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

まあ、当選しなくても気にすることはないよなあ、『XZR』を買えばいいんだから。



▲懐かしの「ファイナルゾーン」や「神羅万象」、そして最新の「XZR—エグザイル」までの厳選されたBGMをスタジオ録音。全部で19曲が収められているんだ



▲これがテレネットの超新作「エグザイル」だ!



▲こんな感じのアラビア風RPGなんだそう

### ゲームアーツ

アメリカからのトランプゲーム「ソリテアロイヤル」のPC88とPC98シリーズが発売されました。X1、FM、MSX2(D)のユーザーの皆さんも、6/24には移植・発売されるのでよろしくね! 全機種とも6800円、マウス使用可能です。

### 光栄

ゲーマー諸君の注目を集めて大好評発売中のREKOEITION—GAME第一弾「維新の嵐」、みんな楽しんでいてくれるかな? AV世代の君たちにはゲーム中のBGMを収録したミュージックテープ付サウンドウェアも同時発売中。男の息吹を感じてほしい!

### 工画堂スタジオ

先日、プレイングレイに電話したら、もっと広いところに引越しをする、といわれてびっくりした。なんとかひやかしてやろうと思ひいねへ、大きい会社は〜!という、お宅も引越したばかりじゃん!と逆におだてられて良い気持ちでした……うーむ。

### コスモス・コンピュータ

X68000ユーザーの皆様、お待ちしております! X68000版「億万長者」いよいよ発売となります。さあ、あなたもちょっと知的に投資戦略などはいかがでしょう? また夏に向けて戦略級ウォーシミュレーションゲームを制作中! ちょっとナイスかもね♡

### コナミ

コナミの今夏目玉は、サイバーパンクアドベンチャー「スナッチャー」だ。PC88とMSXを同時発売。まるで未来空間映画を見ているような世界に引き込まれてしまう、本格的なRPG。サウンドもはつきりって、最高のノリになりそう! 絶対に見逃せない。

### ザイン・ソフト

こんにちは! XAINSOFTです。皆さんに楽しんでもらえるゲームソフトを! と日夜疲れを知らず(?)がんばっています。そんなXAINの新作「CLUJU(クルージュ)」は、6/11発売予定ですので、皆さんよろしくね!

### GAM

今年の夏、「太平洋の嵐」がグッと使いやすくなるぞ! シナリオが6本ついて¥5800! ただし640Kなきょうこかないぜ。新ルールは艦砲射撃やTFの洋上分離等盛りだくさん。最初からパワーアップしてあるヤツもDXとして売り出すぜ!

### システム・サコム

ねえ、みんな知ってるかい? 「ノベルウェア」ミュージックテープってのがあってこと。「DOM E」や「CHATTY」で使用されているBGM集なんだ。ナカナイかしたミュージックテープだよ。価格等、詳しいことはサコムのマッちゃん宛に電話してちょ!

### システムソフト

「大戦略IIデータコレクション」が発売間近になりました。ユーザーの皆さんが作った、個性あふれるマップとユニットが収録されたデータ集です。大戦略ファンの皆さんのエネルギーって、ほんとにすごいですね。あらためて感動させられました。乞うご期待!

### ジャスト

お待ちしております。音声合成の新世紀「ジャストサウンドPLUS/II/SE」がいよいよ発売です。仕様変更や改良を重ね、とうとうMIDI端子までつけてしまいました。しかもII/SE両方の機能を搭載したお得な「リミテッド」を追加。対応ソフトも目白押しです。

### シンキングラビット

MSX2「ザ・マン・アイ・ラブ」好評発売中です。デカ鼻のキャラクター、洗いシナリオ、ハードボイルドたっぷりのBGMと三拍子そろったディスクミステリーです。ぜひチャレンジを! タケルオリジナルソフト「ジャック/ラスベガス連続殺人事件」も近日発売!

### スキャットトラスト

たいへん遅れてしまいました「ベトナム—1968」がいよいよ発売となりました。最近、映画等で話題になっているベトナムを舞台にしたゲームシミュレーションで登場。しかしいままでのシュミレーションとは全く違ったヘックスを使わないシミュレーションゲームです。



# ソフトエクスプレス最前線!

## 超新作ソフトの発売情報・一挙公開

「ソフトハウス伝言板」に載っている各ソフトハウスから、これから発売される新作・移植ソフトの情報をお伝えします。この夏ソフトを買う人は要チェックだぞ!  
(この情報は5月10日現在のもので、実際の発売日と異なることがあります。)



### 新作SOFT



#### A列車で行こうII

PC9800・価格未定  
●アートディング 7月中旬



#### カオスエンジェルス

PC8801SR・7800円  
●アスキー 7月下旬



#### スタークルーザー

PC88SR・7800円  
●アルシソフト 6月上旬



#### ヤシャ外伝

PC88・4800円  
●ウフチーム 6/10



#### バーズテール(改訂版)

PC9801・9800円  
●エレクトロニック・アーツ 6月予定



#### ソリテアロイアル

PC88、PC98、X1/t、FM、MSX2・6800円  
●ゲームアーツ 6/3、6/23



#### 原宿AFTER DARK

PC9801・9800円  
●工画堂スタジオ 発売日未定



#### 王家の谷

MSX・価格未定  
●コナミ 6月下旬



#### スナッチャー

PC88、MSX・価格未定  
●コナミ 8月上旬



#### クルージュ

PC8801SR・8800円  
●ザインソフト 6/11



#### 太平洋の嵐DX

PC9801、PC88VA・14800円  
●G. A. M. 7月下旬



#### 太平洋の嵐パワーアップキット

PC9801、PC88VA・5800円  
●G. A. M. 7月下旬



#### デリンジャー

PC98、PC88SR・8800円  
●ジャスト 6月上旬



#### 私鉄沿線殺人事件

PC98、PC88SR・8800円  
●ジャスト 7月上旬



#### ジャック/ラスベガス連続殺人

PC8801・5000円  
●シンキングラビット 6月中旬



#### クリムゾン

MSX2(ロム)・7200円、MSX2(D)・6800円  
●スキップトラスト 7月中旬



#### ファンタジーIII

PC98、PC88SR/VA・9800円  
●スタークラフト 6/10



#### 怨霊戦記

PC88SR・8800円  
●ソフトスタジオWING 7月中旬



#### ジャック/ラスベガス連続殺人

PC8801・5000円  
●タケルソフト 6/7



#### 第4のユニット2

PC8801、X1、FM77・7600円  
●データウエスト 6/14



#### XZP-破戒の偶像

PC8801mkIIISR、PC9801、MSX2・8800円  
●日本テレネット 7~8月



#### エメラルド・ドラゴン

PC8801SR他・価格未定  
●BASHO HOUSE 発売日未定



#### 魔獣戦記ガーディアン

PC8801SR、PC9801VM/UV・7800円  
●バック・イン・ビデオ 7/21、8/21



#### ハイパーニア

PC88SR・8800円  
●ハートソフト 発売日未定



#### クレイズ

PC88SR・7800円  
●ハートソフト 発売日未定

### ソフトハウス伝言板



#### スタークラフト

超大作『ファンタジー』のシリーズ最終章、『ファンタジーIII・ニカデモスの怒り』がいよいよ動きはじまりました。有終の美を飾るにふさわしく、制作コンセプトを一新し、リアルなビジュアル、快適な操作性を追求しました。はっきりいって、のめり込めます。

#### ソフトスタジオWING

霊界通信その1・オカルトファン及び心霊ファンの方、お待たせしました。WINGの霊能力を結集して心霊AVG『怨霊戦記』制作中! このソフトは怖い! そのひと言に尽きる。制作関係者の近辺で葬式は多発するわ、病気になるわ……。今年の夏は恐怖で冷夏!!

#### タケルソフト

お待ち〜! 究極のAVG『JACK K』(ラスベガス連続殺人)が発売となります。シナリオの奥深さに加え、ジョーカーコマンド方式という新しい選択肢の採用。さらに早解きをしたい人のためにタケル画面上で一斉にパスワードを開きます(発売1週間後です)。

#### T&Eソフト

おほほほほ……そろそろ新作ソフトの噂がちらほらす季節になりましたね。んでは、ちょっぴりだけ新作情報を教えちゃいましょう。T & Eが久々に放つ超SF大作アドベンチャーゲーム!! もちろんただのアドベンチャーじゃないから期待してちょーだいな。

#### テクノソフト

もー、いーくつ寝ると夏休みー! 夏の夜短を鳴きーとすー、あー、おもしろい『ヘルツォーク』〜!! ねむい目をこすりながら今日もやってしまった徹夜。もうすぐ夏休みがやってくる。朝から晩を通りこし、またまた朝がやってくる。徹夜の記録はさらに更新……。

#### データウエスト

『第4のユニット2』に引き続き、MSX2版『TDF』が新発売されます。MSXでもシミュレーションゲームを、の声にお応えて異色の怪獣ウォーシミュレーションゲームが登場します。ディスクを持ってない人は、今からそろえる必要があるかもね。

#### デービーソフト

もう遊んでくれた? なかなか好評な『パワフルまあじやん』。ただ今キャンペーンも実施中。ゲーム中に登場する女の子の人気投票をして、1位に投票した人の中から抽選で、そのコのオリジナルデータをプレゼントしちゃいます。くわしくは店頭でね!

#### 東芝EMI

突然ですが4/29はなんの日だったでしょう? かしい皆様はもうご存じですね。そー、天皇誕生日。でもそれだけじゃなかった! じつはMSX2版の『ZODIUS』の発売日だったのです。だまされたと思って一度挑戦してみてください。本当におもしろいから……。

#### 日本ファルコム

『イースII』発売にあたり、ユーザーの皆様から次々と感想が寄せられてきて、スタッフ一同喜んでおります。ありがとうございます。また4月に入り、何人かの新しい仲間も加わり、エネルギー全開!! どうぞ、これからも熱いラブコールを送ってくださいね。

#### バショウハウス

ども、『テストメント』MSX2版もう出てるかな? もし出たら買ってね。もし出でなかったらもう少し待ってちょっ! なんと難航しちゃって……。でも、そのぶんぐーんとパワーアップしてるはずだからヨロシク。ARPGの『エメラルド・ドラゴン』も期待して!

#### バック・イン・ビデオ

1年余りの歳月を費やして開発したPC88、98用RPG『魔獣皇帝ガーディアン』。はるかな昔の眠りから突如よみがえった魔獣皇帝たちとの壮絶な戦いにはたして君は生き残れるか? 夏休みのソフトはこれで決まり。7/21発売予定。乞うご期待!



## 移植SOFT



### つくねちゃんの大冒険

PC98、PC88・6800円  
●PSK 9月予定



### 死霊戦線(ブラウニングの復活)

PC8801SR  
●ビクター音産 7~8月



### ディレクター物語

PC8801SR  
●ビクター音産 7月末



### ラストハルマゲドン

PC8801SR・9800円  
●ブレイングレイ 7月中旬



### スペースシャトル

MSX・4900円  
●ポニーキャニオン 6/21



### スターヴァージン

MSX2・5800円  
●ポニーキャニオン 7/21



### 孔雀王

MSX2・価格未定  
●ポニーキャニオン 8/21



### 亜空戦記グリフォン

MSX2(2メガロム)・6800円  
●マイクロキャビン 6月中旬



### た〜みのる

X68000・12800円  
●マイコンハウスSPS 6月上旬



### 琥珀色の遺言

PC98・価格未定  
●リバーヒルソフト 7月上旬



### ARCTIC

PC8800SR・5800円  
●アートディング 6月中旬



### ディガン(の魔石)

PC8801、MSX・価格未定  
●アーテック 8月予定



### スタークルーザー

X1t・7800円  
●アルシスソフト 7月上旬



### アークス

PC98・7800円、X1・9800円  
●ウルフチーム 6/10、7/10



### Mr. プロ野球

PC98V・9800円  
●クリスタルソフト 発売日未定



### シルバークースト

PC98・価格未定  
●呉ソフトウェア 発売日未定



### 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

MSX(D)・9800円  
●光栄 6月下旬



### サイキックウォー

FM7/77、MSX2(D)・8800円  
●工画堂スタジオ 発売日未定



### 太平洋の嵐DX

X68000・価格未定  
●G. A. M. 今秋予定



### デリンジャー

MSX2・7800円  
●ジャスト 6月中旬



### ファンタジーⅢ

X1/t、FM77AV・9800円  
●スタークラフト 7月上旬



### 波動の標的

MSX2(D)・9800円  
●ソフトスタジオWING 6月中旬



### ハイドライド3

PC9801V、X1t・7800円  
●T&Eソフト 発売日未定



### T.D.F.

MSX2・6800円  
●データウエスト 6/25



### イースⅡ

PC98、X1t、FM77AV、MSX2・7800円  
●日本ファルコム 6/24、7/8、7/15



### デスタメント

MSX2・6800円  
●BASHO HOUSE 発売日未定



### クレイズ

X1t・7800円  
●ハートソフト 発売日未定



### ラストハルマゲドン

PC9801、X1、MSX2、X68000・9800円  
●ブレイングレイ 8月以降



### ボールブレイザー

MSX2・6800円  
●ポニーキャニオン 7/21



### めぞん一刻完結篇

X1、X68000、MSX2・価格未定  
●マイクロキャビン 発売日未定



### ザ・リターン・オブ・イシター

X68000・7800円  
●マイコンハウスSPS 8月上旬



### 殺意の接吻

MSX2・価格未定  
●リバーヒルソフト 発売日未定

## ハートソフト

僕も行きたかったなあ……お花見。お酒もグビッと飲んで酔っぱらっちゃってさあ、きれいなお姉さんに介抱されようと思ってたんだけどなあ。くやしいなあ。『クレイズ』の開発の追込みがちょうどその頃だったんだもん。だから『クレイズ』買ってね!

## ハミングバード

『ロードス島戦記』の問い合わせが多く、うれしい悲鳴をあげている今日この頃です。ただいま、開発チームも最後の詰めに取りかかり、出来は上々、期待ものです。そんなわけですから、PC98ユーザーの皆様、もう少し待っててください!

## PSK

やっと出ました『スカボン探検隊』。知る人ぞ知る、かのTAKECHIが新ジャンルを開拓? まったくのノー天気ゲーム、笑えることまがいないし。そのうえ鍋鉄の処女膜がウウウ……なんのこっちゃ! 期待を裏切らないのもPSK。なにはともあれスカボンヘーブ。

## ビクター音産(クロスメディア)

今月は、この夏ぜひ遊んでほしい作品を一挙に2本! 紹介しちゃうのだ。大ヒットから半年を経て、いま新たにグレード・アップした『死霊戦線(ブラウニングの復活)』と、芸能界の裏側を暴いた問題作、ビクターならではの作品『ディレクター物語』。すごいぞー!!

## BPS

唐突ですが、FM/7/77版の『アーコン』。ストラテジーとコンパットアリーナでの、コンピュータの思考が変わりました(もちろん前回よりも強い!!)。また、ジョイスティックを使ってゲームプレイを楽しめるので、ぜひ1度お試しあれ。

## ブレイングレイ

今年、うちの事務で入ったユカリちゃんはとってもかわいい。工画堂スタジオのアサコちゃんと高校時代の友達なのだった。うちに彼女を紹介してくれた工画堂の谷さんは、ユカリちゃんにちよっかいを出して困る。でもとっても良い人なので、私達は黙っている。

## ボーステック



## ポニーキャニオン

5千万人以上のゲームファンの熱き注目を浴びて、ポニーキャニオン『サイトロン・レーベル』デビュー! 人気コンピュータゲームをビデオやレコードに収録して発売!! 第1弾は『ニンジャ・ウォーリヤーズ』。そのあとどんどんリリースしますで乞うご期待。

## マイクロキャビン

『めぞん一刻完結篇』はすごい! なぜならエンベロープはカラー印刷だ。さらにディスクラベルのデザインはみんな異なる。そして、オリジナルポストカードがついている。テレカサイズのステッカーもついている。マニュアルは結婚式の招待状だ。すごいだろう。

## マイクロネット

今回のMSX2『麻雀狂時代』はグラフィックデータをすべて書き直しました。デザイナーは苦労したようですが、プログラマーは久しぶりに時間を余し、そのぶんあちこち改良しまくっています。8ビット版最高の完成度をどうぞお試しください。

## マイコンハウスSPS

『ザ・リターン・オブ・イシター』のX68000、X1ターボ、FM77の開発順調。8月頃から順次発売予定です。またX68000用通信ソフトも5月中旬には完成、6月上旬には発売できる見通しです。SPS-NETも10回線になり充実のホストになりました。

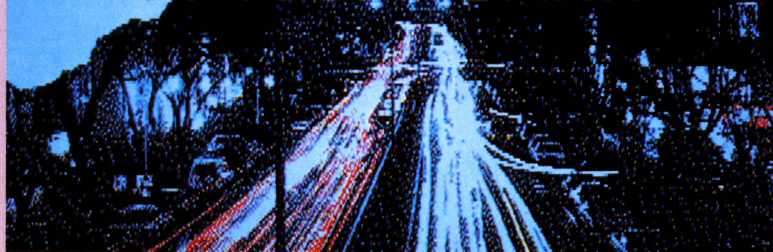
## リバーヒルソフト

MSX版『マンハッタンレクイエム』が好評発売中のリバーヒルソフトから、超新作ミステリーのお知らせ。舞台は、1921年日本。奇怪な死を遂げた貿易商。遺言として残された数枚の西洋骨牌。1人の探偵が怪事件に挑む。『琥珀色の遺言』乞うご期待。



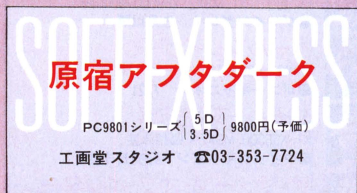
ギョーカイの内幕を暴く、NEWミステリー

# 原宿AFTER DARK



『アルギースの翼』で、いま評判の「工画堂スタジオ」が、「アドベンチャータイプ捜査シミュレーション」と銘打って発売するのがこのゲームだ。その名のとおり、リアルに捜査が楽しめる傑作だ！

## ファッション業界は殺人業界？



まだ肌寒い3月のある早朝、代々木公園の中をジョギングしていた近くの住人が、若い女性の無残な死体を発見した。駆けつけた捜査員が調べてみると、その死体は、女性の服を着てはいたが、実は男だった。しかも顔には化粧をぬぐった形跡が…。警察にはいった密告電話から、被害者は不動産屋の社員と判明。捜査を始め

ると、マンション買収にからむ住民の自殺事件が浮かび上がってくる。買収問題のうらみからの殺人事件かと思われたが、ではなぜ、被害者は女装していたのか？ 被害者について聞きこみ、死体が着ていた服を調べていくうちに、捜査員は原宿のファッション業界の裏側にある、すさまじい現実には足を踏み入れていくことになる…。

このゲームをプレイすれば、あこがれの職業の厳しさが身にしみるぞ。舞台となる原宿には、強烈な個性と決断力で急成長した会社、成功を夢見て日夜がんばっている会社など、数々のマ

ンションメーカーがある。華やかな業界は、それだけ競争の激しい業界とも言えるんだ。互いの足を引っ張りあって、たとえばライバルメーカーからデザインを盗んだり、デザイナーを引き抜いたり、毎日が泥沼の戦争だ。

ハウスマヌカン、パタンナー、ファッションデザイナー…、次々登場するあこがれのカタカナ商売の人間たちは、毎日、「やるか、やられるか」で、心休まる暇もない。この業界の裏を暴くのが、刑事であるキミの役割だ。

刑事という職業もカッコ良さそうに見えるかもしれない。だが、やってご

## 捜査はじっくり1歩ずつ、確実にこなせ！



▲若者たちのメッカ、原宿で事件は起こった。この街では、マンションメーカーと呼ばれる小さなファッションメーカーが、若者の心をとらえようと、しのぎを削りあっている

### 噂の聞きこみモードだ！



▲マップの上を自由にカーソルで移動して、聞きこみしよう

### 美しいイラストで原宿をご案内！



▲神宮前4丁目の原宿プラザ前。意外に民家も多いところ



▲ラフォーレ原宿前の交差点。つねに若者でにぎわっている



## 刑事に欠かせない手帳が付いてるぞ!



スケジュールノートや原宿のマップがひとつになったシステムノートが、ちゃんとして、用意されているのだ。本物は、まだ、お見せできないので、とりあえず、コンピュータ・グラフィックをご紹介します。

らん。ほーんと、大変なんだから。このゲームは、なかなかちゃんとした捜査シミュレーションになっているんだ。現場に行ったら、まず、死体を隅々まで調べる。周辺のどぶさらいだってしてみなきゃ。聞きこみ、これがまた大仕事。原宿にいったいどれだけの建物があると思う? 1軒1軒尋ね歩くんだぜ。たとえば、神宮6丁目だけだって、約50カ所。もちろん、全部が情報を提供してくれるわけじゃない。たとえば某大使館を尋ねると、「私どもは日本国内の事件にはいっさい関係していない。したがって、お話しできることは何もない」なんて、冷たいお言葉。だけど、重要な話を知ってる人だっているから、やっぱり聞きこみはおそろさかにはできない。初めは情報を持って

なかった人だって、捜査が進んで新たな関係者が浮かんでくれば、その人についての何かを教えてくれるかもしれないからね。それに、被害者についても、いろいろ調べなきゃいけないんだ。殺された日の足取りも追ってみなくちゃ。この時うれしいのが、オリジナル聞きこみモード。画面上に図が出て、その上をカーソルで移動しつつ家を探ねて行くんだ。「この家の人が被害者があっちへ向かって歩く姿を見たのだから、駅に向かったのかな」などと、考えながら進める。捜査が進めば、地方への出張もあるぞ。事件の謎が解けてきたら、取調室で容疑者を追及しよう。これが楽しみ。核心に触れた質問をすると、容疑者の表情が微妙に変化する。厳しく相手に迫ろう。でも、キミの捜

査が甘いと、相手にそこを突かれるぞ。「いつ」、「誰が」、「なぜ」、「どうやって」が分からないまま、山カンで犯人を決めても、事件は解決できない。なっ、大変だろ? だけど、キミはひとりじゃない。同僚の刑事と話をすれば、捜査の手順や情報を教えてくれるよ。関係者のアリバイ確認も、課長に頼めばみんなに手伝ってもらえるんだ。鑑識課は証拠品をくわしく調べてくれるし、被害者の血液型を聞けば、ABO式、MN式、RH式のすべてを教えてくれる。資料室に行けば、古い事件についての情報はもちろん、ファッション業界用語なども調べられる。上手に活用しようね。

このゲームは、はっきり言ってなかなかハードなのだ。でも真剣にやれば、必ず解ける。とってもやりがいのあるゲームだぞ。刑事の地道な捜査をひとつひとつ着実にこなして、ファッション業界の内幕に迫ろう!

### いろんな人に話を聞け!



▲同じ話を繰り返し言うとは限らない。ちゃんとメモを取りながら聞こう。会社などの雰囲気も見よう

### 地方出張も、あるんだぞ



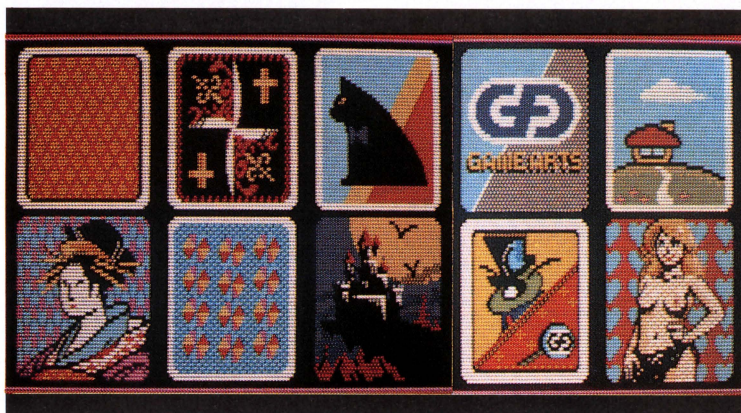
▲捜査が進めば、関係者の背後を調べために、あちこちへ行かなくちゃね

### 大詰めは取り調べ室で、容疑者に迫ろう



▲相手を犯人と決めつけると、逆に容疑者が、動機や方法を説明しろと、迫ってくるぞ





全部で11種類のゲームが楽しめる本格的トランプゲームの登場だ。従来のようにパソコンと対戦するのではなくひとりで遊べるルールでプレイするゲームだ。

# ソ リ テ ア ロイヤル

## ひとり用遊びはゲームの王様です!?

**ソフトエクスプレス**

**ソリテアロイヤル**

PC 9801シリーズ  
PC 8801シリーズ  
MSX2, FM7/77  
X1シリーズ

5D  
3,5D } 6800円

ゲームアーツ ☎03-984-1136

これまでいろいろなトランプゲームのソフトがあったけどこんどのはちょっと辛口、大人の遊びって感じ。

ゲームのやり方には、基本的な操作を覚える「チルドレンズ・ゲーム」、ゲームを何度でも同じ並び方でプレイができる「エクササイズ」、それから本番の「チャレンジ」の3つのモードがある。そしてセッティングモードを使ってカードを並べる早さを選ぶこともできるし、メッセージの表示の選択もできるんだ。さらになんと全部で8種類のカードの図柄があり、チャレンジモード

で満点を取るたびに1種類ずつ増えていくんだ。図柄は普通のものからオカルト的な物、ファンタジーばい物、浮世絵、最後には美女が凶殺的なポーズでせまるアダルトとある。これだけでもやる気びんびん、マウス握る手にもじっとりと汗がにじんじゅうのに、さらにルールが凝っているんだよ。

ひとり用のトランプゲームなので、コンピュータとの対戦があるわけではない。基本的にはホールディングパイル（カードの山）から1枚、ルールによっては3枚めくり、場にあるカードと合わせて得点を争うゲームなんだけど、11種類のゲームそれぞれが個性的なルールを持っている。

赤のカードの次には黒のカードをおかなくてはならない場合、数字の番号順に並べたりしなくてはいけない場合と、ゲームのポイントとなる部分もさまざまなので、どのカードが使われ、

山の中にはどのカードが残っているかをしっかり考え、2手、3手先をよんでプレイしなくてはならない。もちろん、思いつきでやってもいいけどね。

ちょっと30分遊ぼうと思っていても、ついつい時間をわすれて、「はまって」いってしまうゲームだよ。

### ワンポイントチェック

カードの絵はキレイだけど、ゲームはシンプルだし、わざわざコンピュータを使わなくてもできるものなんだから…。そう考えたキミは甘い！ このおもしろさ、1度始めたらクリアするまでやめられない、という魔力はまさしくあの『上海』と同系統のもの。しかもその種のゲームが8つ（チャレンジモード）も入っているんだから…。また中毒患者が続出しそうなゲームだ。

### まずはここで腕だめし。 基本的な事を練習しよう

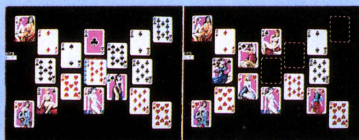
簡単なルールでカードの基本的な動かし方を練習するモード。まず最初はこれで慣れること。本番に失敗したときの気分転換にも？

#### コンセントレーション



全部で24枚のカードがふせて並べてあるところから1枚を表にして、次にもう1枚カードを選んで数字を合わせるゲーム。カードの位置をしっかりと記憶して、最小の回数でカードを合わせ取っていく。こ存じ「神経衰弱」だね。

#### ペアズ



山から1枚引いてきて、場にある同じ数字のカードと合わせて、残りがなくなるか、一致するカードがなくなるまで繰り返すゲーム。「神経衰弱」よりも簡単なルールだけど、カードを引くときなんか、思いきり力が入るんだなあ。

#### ザ・ウィッシュ



8つの山から数が同じ物同士を合わせて取り除いていってカードが合わせられなくなるまでプレイする。このゲームは恋占いとして使われるだけあって、運しだいのゲームだね。でも、カード枚数が少ないからちょっと考えればOK。



# 8種のゲームがキミの挑戦を待つ!

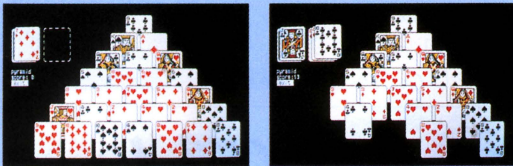


このゲームには「チャレンジ」モードと「エクササイズ」モードがあるんだ。「チャレンジ」がいわば本番、「エクササイズ」

では選んだゲームを何回でも同じ並び方でプレイができるから、最高のプレイの方法を研究することができるんだ。

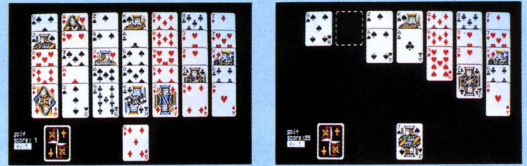


## ピラミッド



名前のとおりカードがピラミッド型に並べてある。フリーになっているカードと山にあるカード2枚で合計13の組にしているゲームだ。どのカードが残っているか、しっかり覚えていないと、5、6組とって終わりなんてこともあるよ。

## ゴルフ



手前のカードにつながる数字のカードを場から持ってきて、場のカードをすべてなくせばOK。ゲームの展開はかなり速い。あまり深く考えずこまず、勢いでやっていったほうがかかっている結果が出る場合があるかも?

## クロンダイク



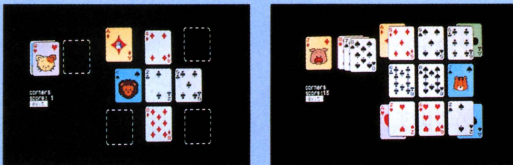
カードが場に7列に並べられていて、そのいちばん前のカードから、続き番号のカードで赤黒交互に並べていく。また列ごとの移動も可能で、例えば左に黒の6があり右に赤の5、黒4があるときには右側の列を左側の列にそのまま移動もできるんだよ。

## キャンフィールド



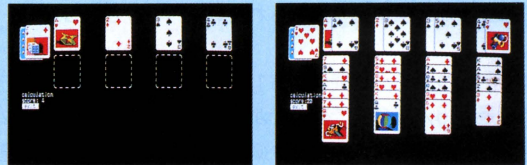
山から3枚ずつのカードを引いて、クロンダイクと同じように番号順に赤黒交互に重ねていくんだ。もちろん列ごとの移動もできるよ。カードの動かし方がクロンダイクと同じだから、クロンダイクで磨いたテクニックがそのまま使えるよ。

## コーナーズ



場に十字型に置いたカードの4つの角に、各マークごとに、大きくなる順番でカードを置いていくんだ。また十字型に置かれたカードの上に1ずつ少なくなる順にカードを重ねることもできるんだ。考えるよりもリズムよくやるのがコツだね。

## カルキュレイション



まず4枚の最初のカードの数の倍のカードを置く。それから後も、最初のカードの倍数のカードを置く(15の時は15-13で2のカード)。使えないカードは一時避難場所に重ねられるけど一番上のカードしか使えないことを考えてプレイしてくれ。

## シャッフル&ドロ



4列に並べられたエースの上に、各マークごとにエースからキングまでを順番に並べていくんだ。また、このゲームの特徴はプレイ中に2回のカードの切り直しと、1回だけ、指定した山の下からカードをとることができること。

## リノー



4列に並べたカードにエースからキングまでをクロンダイク同様、数の大きい順に赤黒交互に並べていく。カードの動かし方はクロンダイクやキャンフィールドと同じだから今までのテクニックも利用できるわけだ。



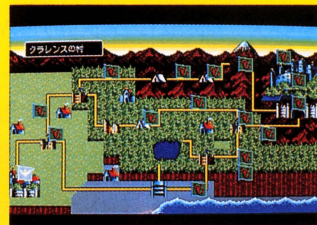




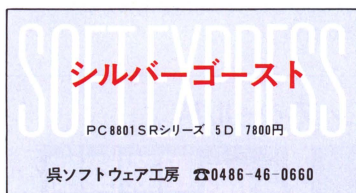
さて皆の者よ、突撃だ！と思わず熱くなってしまう『シルバーゴースト』はリアルタイムな戦場での駆け引きが魅力のSLG野心作！

### これが全体マップなのだ！

クラレンスの村にて挙兵。目ざすは敵の居城だが、道は遠い。サソリマークをひとつひとつしっかりクリアしていくべし！



# ま か 摩訶不思議なSLGニュータイプ！



『シルバーゴースト』は中世イングランドを舞台にとった、ニュータイプのアクティブシミュレーションだ。その主な特徴を挙げるとー。

①戦闘はリアルタイム。ゲーマーが直接動かすキャラクターのほか、所定の操作により部下は自動的に敵を攻撃。

②仲間探しやアイテムの探索、また兵士1人1人の詳細な能力設定等、RPG的要素が大幅に取り入れられている。

まず①について。戦闘の際は1部隊あたり最大15人（自分で直接動かす指揮官を抜かせば4人）の操作が必要になる。各戦場の地勢、味方の陣形、敵の戦力など、さまざまな要素を考慮に

入れて、どの時点で攻撃命令を下すかが難しいところ。1度戦闘に突入したら、そう簡単には後戻りができないのがこの時代の戦争。積極的に討って出るか、敵を引きつけてのカウンターアタックか、戦場での駆け引き自由自在の名指揮官に一刻も早く成長すべくがんばろう。

また②ではRPG的要素を取り入れることでゲーム展開に厚みが加わっている。とくに「お味方つかまつる」と部隊をひきつけ仲間になってくれる相手に出会った時の感動は、このゲームならではのもの。能力設定も充実している。戦闘を通じて各キャラ（何とひとりひとり、名前までついている！）のレベルがアップ、こうして歴戦の部隊に成長して行くわけだ。

やはり呉ソフトウェア工房の出すゲームはひと味違う——と思わずうなってしまうシミュレーションの野心作だ。これは文句なくおススメだ！

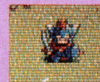
### これが登場キャラのほんの一部！



▲ランスロット。これが主人公。応援してね！



▲ソルジャー。始めのうちはこいつが頼り！



▲ギラハッド。強力な味方。主人公の同志



▲これがウサの女戦士アマゾンネスなのだ！



▲キャリオン・クローラー。弱っちい奴だ



▲悪に心を売ったソルジャー。反省しなさい！



▲敵騎兵。元不良。現在はプロの悪役なのだ



▲神父様。ランスロットを応援してくれる！



▲クラレンスの村の広場にて。仲間が多勢集まって来た！



▲とりででの戦い。階段上で敵味方ひしめき合う大乱戦！



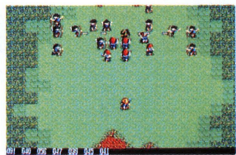
▲アマゾンネス。あるアイテムを持って行けば味方にできるよ



▲ノーフォークの騎士ギラハッド。心強い味方なのです！



▲ひとりひとりに詳細なデータが設定されている。死ぬなよ！



▲敵弓兵強し！味方は次々と討たれ、もはやこれまでか…!?

### ワンポイントチェック

いっけん『イース』か『ハイドライド』と見まごうばかりのゲーム画面。RPG風の展開はとってつけたようなものではなく「本物」なので、SLGはどうも…と言う人にも1度は触ってもらいたい。



◀裏モードあり。ほとんど学園青春ものでなかなか楽しい。暴走族が決まっているね！



# 司政官



眉村卓原作のSF「司政官」シリーズがコンピュータSLGとして新登場！ 数々の試練に耐え、惑星住民の福利と厚生をはかる立派な司政官に成長してくれ！

## SOFT EXPRESS

惑星ゼシューンをよろしく！

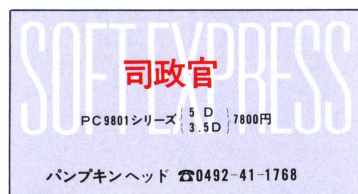


司政官

キミの「司政官」としての初めての任地は惑星ゼシューン。植民地特有の入植者、原住民双方の対立を始めとして、各地域

間での経済格差、環境汚染など多くの問題をつかかえている。さまざまなトラブルに対処しつつ、限られた期間で勝利条件を満たしていこう！

## 統治者、その選ばれた者の恍惚と不安！



この『司政官』は、日本SF大賞受賞作である「消滅の光輪」を筆頭とする眉村卓原作『司政官』シリーズのコンピュータゲーム版だ。本格的惑星統治シミュレーションと銘打つだけあって、ゲーマー（＝司政官）にはシビアなまでの対政治能力が要求される。

まずゲームの目的はシナリオごとに4つある。シナリオ1 惑星ゼシューンを例にとれば、①エネルギープラント

の建設、②司政官支持率の安定確保、③都市設備の充実、④司政官資産増大といった具合。何やら選挙公約のような内容だが、公約と違うところは各勝利条件には具体的なノルマが課せられていること。またロボット官僚という強力な(?)味方を引き連れているものの、基本的には司政官は独裁者。独裁制の常として、日常の統治業務のほか、頻発する政治・経済上のトラブルにも対処しなければならない。おまけに陳情のための面会人はひっきりなしだ。ゲームを触ってしばらくして思きわめたことは「あれも、これもは許されない」ということ。限られた財政で40あるエリアすべてに経済援助を与えるなど不可能な話だし、対立する植民者

・原住民双方の言い分をいちいち聞いてやっていたは身が持たない。連邦政府から課された勝利条件を達成（＝惑星を発展）するためには、何が必要で何が必要でないか——広い視野で選択・判断する能力が大切となる。これすなわちポリティックの基本と言うべきで、ゆめ、忘れることなかれだ。

なお各種データは非常に豊富。グラフ処理等、ビジュアルなグラフィックで、キミの充実した(?)多忙な惑星統治の良き伴侶となるに違いない。

### ワンポイントチェック

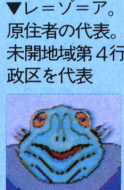
このゲーム、八方美人じゃダメ、というのがただいまの結論。惑星統治っていうのはツライ仕事だ！

### 惑星ゼシューンの実力者たち！

司政官が地球連邦のエリートならば、彼らも惑星のエリートたち。連邦の力を背景に(!?)アメとムチの政策でもって臨んでいこう。田舎者と思ってなめてかかるとひと目目に合う！



▲ストラット Y B. 植民の中心ともいべき第1行政区の代表



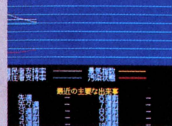
▼レゾ=A. 原住民の代表。未開地域第4行政区を代表



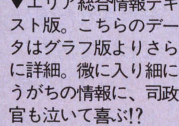
▲フレイア Y E. 神がかりの第5行政区代表。つきあいにくい！

### データを上手に活用しよう！

政策決定のためには各種情報が欠かせない。現在どの地域でどんな問題が起こっているのか、また起こり得るかを正確に把握。悩み多い(!?)惑星統治を乗り切ろう！



▲折れ線グラフによって、統治にまつわる各要素がひとめで。エリアごとのデータなのでこまめにチェック。統治の役に立ててくれ！



▼エリア総合情報テキスト版。こちらのデータはグラフ版よりさらに詳細。微に入り細にうがちの情報に、司政官も泣いて喜ぶ!?



司政官

◀各地域の平均所得。ほとんどの地域が貧困にあえいでいる。キミは司政官としてこの現状をどう思うか? レポートを提出すること！



司政官

◀原住民支持率。入植者寄りのたび重なる発言に原住民は反発。ほとんどの地域が40～59%という低調ぶり。ここらへんで巻き返せ！



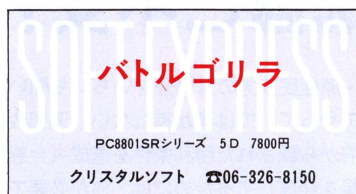
司政官

◀都市設備の有無、および輸送路線。海岸沿いの地域が比較的开发が進んでいるね。税金に関係が深いデータなので要注意が必要！



# ボクは、白昼堂々傭兵体験です

ニューシステム続出のシミュレーションに、新たに操作性バツグンの傭兵アクション・シミュレーターが登場！



傭兵とは、金でやとわれてどんな戦場でも戦い抜く戦争のプロのことである。

このゲーム『バトルゴリラ』は、その傭兵たちのコンバット・シミュレーター（つまり訓練用ソフト）という設定だ。キミもこいつで戦争のエキスパートをめざそう！ ってなわけなのだ。

キミは、たったひとりて戦場に放り出される。そしてどんな行動をとれば敵を撃破できるか、というスサマジイ



体験を味わうことになるんだ。でも安心。いくらなんでもゲームなんだからシロウトの指がぶっとぶようなムズカシイ操作はまったくナシ。

システムは、自分が移動や射撃をしない限り敵もストップしたまま、というセミ・リアルタイムだ。敵に囲まれたり戦闘ヘリの掃射をくらっても、

武器：携帯火器の名称	弾薬ポイント	200	残弾ポイント	34000
01#AKS-74	弾薬消費量	2		
02#FAMAS	弾薬消費量	82%		
03#FAL	弾薬消費量	2		
04#M-16A1	弾薬消費量	10		
05#M16	弾薬消費量	7		
06#L70	弾薬消費量	9		
07#FN M249	弾薬消費量	.....		
08#カリム ARM	弾薬消費量	00-11		
09#M-60	弾薬消費量	.....		
10#MG-3	弾薬消費量	50		

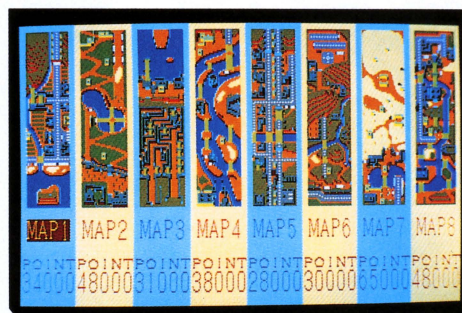
▲兵器ごとに細かな性能表が再現されている

MAP5 評価表	評価項目	順位	総合
04月27日10時	使用弾薬	=03739	24位
	使用ポイント	=09378	02位
	TIME	=000:10	24位
1:M-16A1	50	50	1位
2:MG-3	200	200	2位
3:UZI	50	50	3位
4:コルト M1911	20	20	4位
5:ガール フラフ	2	2	5位
6:RPG-7	2	2	6位
7:M-47 トラン	1	1	7位
8:No36	10	10	8位

▲作戦完了後、キミの傭兵度を判定してくれる。キミさえキーに触れなければ、すでに発射された弾だって空中でストップ！ なわけである。

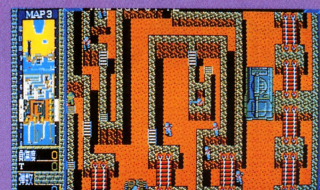
タッブリ30種用意された兵器は、どれも手こたえズッシリ。兵器選びからすでにキミの戦いは始まっているのだ。

シナリオの完了時には、負傷度やタイム、兵器の使用量に応じて、キミの傭兵としての優秀さをチェックしてくれるぞ。

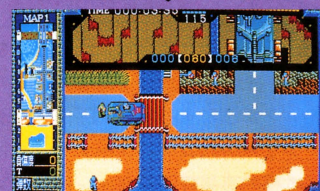


▲マップは草原や川、砂漠などあらゆる戦場の地形を再現している。それぞれ選べる兵器ポイントが定められているのだ

## ミサイル砲撃で突破せよ！



▲立ちふさがる敵戦車。よ～し砲撃だ



▲砲撃はスコープで照準を定めて...



▲やった、命中!! 被害を確認して前進

見た目がアクションっぽいけど、中身はしっかりシミュレーションしてる『バトルゴリラ』。キミもコレでバリバリ傭兵体験してみようぜ！

## ワンポイントチェック

画面写真、操作方法を見ただけで、ちょっとパラメータに凝ってみたアクションに見えるかもしれない。だが、これは思った以上の本格的 SLG なのだ！



## 私はこのゲームで徹夜をしましたっ!



『うっでいぼこ』を作ったdBソフトの名物男、小林さんがゲームデザインをした究極の(?)麻雀ゲームが、この『今夜も朝までパワフルまあじゃん』。1粒で4度おいしい欲張りソフトだ!

ってしもうたのは、さすらい麻雀を楽しんだためだべえ。(さて、このへんで標準語に戻って)

このソフトには、さすらい麻雀、エキサイト麻雀、ノーマル麻雀、ぼこ麻雀のモードがある。「さすらい麻雀」は地方をさすらって、全国の雀士を相手に勝負するという設定。ストーリーデモの渋さには泣かされるぜ。地方ルールもいろいろあって、結構楽しめる。

次は「ノーマル麻雀」。ごく普通のルールで、コンピュータ相手に戦う普通の2人麻雀だ。

3番目は「ぼこまあじゃん」。なつかしの『うっでいぼこ』のキャラが再登場。誰でも楽しめる簡単な絵合わせで、

麻雀予備軍の子供達にうってつけ。

さて、最後はご存じ、「エキサイト麻雀」。名前のとおり、つついエキサイトするモードだ。ようは対戦相手にビチビチギャルを指名して、勝てば彼女がサービスしてくれまっせ、お客さん方式だ。

さて、ここで突然のお知らせ! 葉書にエキサイト麻雀の7人の中でいちばん好きな女の子とその理由、住所、氏名、年齢、希望のメディアを書いて、デービーソフトまで送ると、抽選で女の子のオリジナルデータディスクが当たるぞ!



◀キミはどの女の子が好きかな?

**今夜も朝まで  
パワフルまあじゃん**

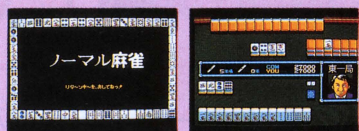
PC9801シリーズ 5D 6800円  
PC8801シリーズ 3.5D  
X1ターボシリーズ

デービーソフト ☎011-251-7462

ねえキミ、最近新作の麻雀ソフトが多いと思えん? 皆それぞれに趣向がこらしてあるっぺ。今日、紹介するのは、いろんなモードがてんこ盛りの、まるで幕の内弁当のような、『今夜も朝までパワフルまあじゃん』でござす。おいどんの言葉が訛

### キミはどの麻雀がいちばん好きかな?

この中でいちばん燃えるのは「エキサイト麻雀」じゃなくて「ぼこまあじゃん」だと思う私です。



「ノーマル麻雀」はその名のとおり普通の麻雀。対戦相手も普通のサラリーマン(?)やまださんのだ。ほかの3つに比べるとちょっと地味かな?



「エキサイト麻雀」は女の子が相手の「服脱がせ」麻雀。女の子は上の写真の吉村ちえみちゃんを始めとする7人。スタート時の持ち点が1000点で、マイナスになるとゲームオーバーになっちゃうところはゲーセンみたい。



「さすらい麻雀」は勝ち抜き麻雀。日本各地の強豪相手にキミの腕の見せどころだ! 地方ルールには東、北で刻子と雀頭を作り、残りで1通を作る「東北新幹線」なんて役もある。ちなみに私は3時間でクリアに成功した。




「ぼこまあじゃん」は『うっでいぼこ』のキャラクターによる絵合わせゲーム。3色あるぼこ、源さん、妖精、おおかみの各パイを使って「ひとりじめ」や「せいぞろい」といった役を作るんだ。



## 8方向スクロールの本格派RPG

**魔獣戦記ガーディアン**

PC8801SRシリーズ 5D 7800円  
バック・イン・ビデオ  
☎03-226-9491

 キャラクターの成長に重点をおいた前半部と、世界征服をたくらむ



邪悪の王「魔獣皇帝」との壮絶な闘いを描く後半部の2部構成のゲームだ。剣士、道士、求道者、職人、盗っ人と職業の種類が他のゲームと違って

いるし、コマンドや戦闘のウィンドウ・メニューが豊富。


7月21日発売予定



## コナミ初のディスク版は超大作AVGだ！

**スナッチャー**

PC8801SRシリーズ 5D 価格未定  
MSX2 3.5D+R  
コナミ ☎03-264-5678

 2042年、ネオ・コウベ・シティを舞台にくりひろげられる、謎の生命体



「スナッチャー」と特殊警察ジャンカーJUNKERの戦いを描く超大作サイバーパンクAVG。音楽、グラフィック、ストーリーすべての面で最高のスタッフをそろえて、コナミが満を持して放つこの夏最大の話題作だ。


8月中旬発売予定



## 4種類のフーセンガムで敵を倒せ！

**ルパン三世  
バビロンの黄金伝説**

MSX2 R 6400円(予備)  
東宝 ☎03-591-4557

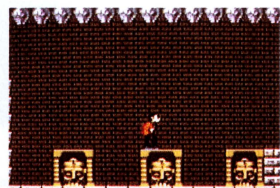
 『ルパン三世・カリオストロの城』に続くシリーズ第2弾。マンハッ



※画面は開発中のものです

タンからバグダード、そして古代バビロンの遺跡へとロゼッタ・ストーンを求めてルパン、次元、五門の3人が大活躍をするアクションRPG。

なお購入者先着3000名には描きおろしオリジナルポスターつき。7月上旬発売予定




© モンキーパンチ・TMS・YTV・NTV

## 悪霊に取りつかれた宮寺市の運命は？

**怨霊戦記**

PC8801SRシリーズ 5D 8800円  
ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929

 主人公の北原弘行は帝都バンク情報処理部のプログラマー。1年が




かりのプログラムを完成させほったしたのもつかの間、彼は生霊の怨念による事件に巻き込まれていく……。プレイヤーは日ごと悪霊に侵されていく町で情報や道具を集め、生霊と戦う、という夏向きのゲーム。7月上旬発売予定



## 全60面のシンキング・アクションゲーム

**王家の谷  
エルキーザの封印**

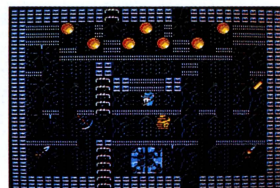
MSX MSX2 R 価格未定  
コナミ ☎03-264-5678

 地球を救うため、ピック13世は惑星レムールの中枢ピラミッド、



「エルギーザ」をめざす。そこにたどりつくには、全6基各10室のピラミッドの封印扉をクリアしなくてはならないのだ！


道具や武器を使い、さまざまなかかけを利用して頭を使え！ 7月下旬発売予定



## 笑える、「ギョーカイゲーム」なのだ！

**ディレクター物語**

PC8801シリーズ 5D 7800円(予備)  
ビクター音産 ☎03-423-7901

 「ギョーカイ人になりたい」、「ギョーカイ言葉を使いたい」というキ



ミにピッタリのゲームがあつた。ビクターから出たゾ！「業界RPG」と銘打ったこのゲームで、プレイヤーは念願の(!?)ディレクターになれるのだ。はたしてキミはアイドルの卵をスターにできるか？

7月21日発売予定





## スレイブ・ガンナー、発進せよ!

**SOFT EXPRESS**

**亜空戦記  
グリフォン**

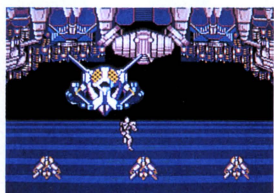
MSX, R 6800円  
マイクロキャビン ☎0593-51-6482

コンピュータによって支配された惑星を救うべく、可変アブダンバ



ー「スレイブ・ガンナー」が発進する!

地上シーンでは飛行機型、基地内ではロボット型で進む3Dタイプのシューティングゲームだ。アイテムを集めてパワーアップし、敵を倒せ! デモがなかなか美しい。



## 単純ゆえにハマっちゃうパズルゲーム

**SOFT EXPRESS**

**アークティック**

PC9801シリーズ 5D 5800円  
PC8801シリーズ 3.5D  
アートディンク ☎0474-77-7514

このゲームの主役は、レール上をコロコロと転がる4色のボール。



水色と黄色のボールをそれぞれ決められたシートに入れてやればいんだけど、コトはそううまく運ばない。銀色ボールはジャマするし、赤色ボールにぶつかっちゃったら即ゲームセット! 単純だけどとっても燃えるゲームなのだ。



## 見る、聞く、話すで異次元を抜け出せ

**SOFT EXPRESS**

**リトルバンパイア**

PC9801シリーズ 5D 6800円  
PC8801シリーズ 3.5D  
MSX, X1シリーズ  
チャンピオンソフト ☎06-365-9900

ドラキュラにさらわれたガールフレンドの美樹ちゃんを救い出した



まではよかったけど、ここは異次元の町。さあ、どうやって元の世界へ戻るんだろう。こうして始まる美樹と健太郎のアドベンチャー。コマンドはすべて選択式で進み、行き詰まった人には「考える」なんてのも用意されているのだ。



## キミも女の子と青春してみないか?

**SOFT EXPRESS**

**一石にかける青春**

PC9801シリーズ 5D 7800円  
PC8801シリーズ 3.5D  
ログ ☎03-837-2595

4人の女の子を相手にチェッカー、連珠、オセロ、立体四目、ヘックスの5つのゲームが遊べる欲張りソフト。プレイヤーが



勝つと女の子が1枚ずつ服を脱いでいくというお楽しみ付き。「ボイスボックス」にも対応してるぞ。

## 横スクロールでくり広げる冒険活劇

**SOFT EXPRESS**

**ゾンビハンター**

MSX, R 6800円  
ハイスコア・メディアワーク ☎03-402-7001

森のはずれから魔王ドルゴを倒すため、ライフシーカーという天秤を



とり戻す旅に出る冒険者、それがキミだ。横スクロールで進むゲームは、アクションを交えた戦闘、キャラクターの成長、アイテムの能力アップとRPGの基本エッセンスを詰め込んだものとなっている。ファミコンからの移植版。



## 光の戦士よ、邪悪なドラゴンを倒せ!

**SOFT EXPRESS**

**スティル・ソード**

PC8801SRシリーズ 5D 6800円  
フェアリーテール ☎03-200-9834

平和だった「フォルファール」の世界に突然現われた3つの首を



持つドラゴン「バンター」。キミは光の戦士「スティル・ソード」となってこの世界に光を取り戻すべく戦うのだ! アニメーションするカワイイお姫様に会う(助ける)楽しみもある。アクションロールプレイングゲームだ。





ご存知!

# RPG

ルールブック  
「無」教養講座付

## イースⅡ.....54

ついに氷の面までやってきたアドル。戦いはこれからだ!

## ソーサリアン.....60

ウワサのドラゴンモードにズッパリ挑戦!

## ディガンの魔石.....66

“掟ヤブリ”のRPG!! それがディガンだ

## リングマスター.....70

テーブルトークRPGの本家がつくる真のRPG



# 大特集

キミは天皇賞をとったか!? オレはスッたぞエーンエン——  
という話は置いて、毎度おなじみロールプレイングゲームの大特集である。関係各位はよろしく読むように、以上。

## ファンタジーⅢ ..... 74

シリーズ最終章、本格派RPG 注目度100%!!

## ラスト・ハルマゲドン... 78

RPG界の反逆者、その全貌を現す!

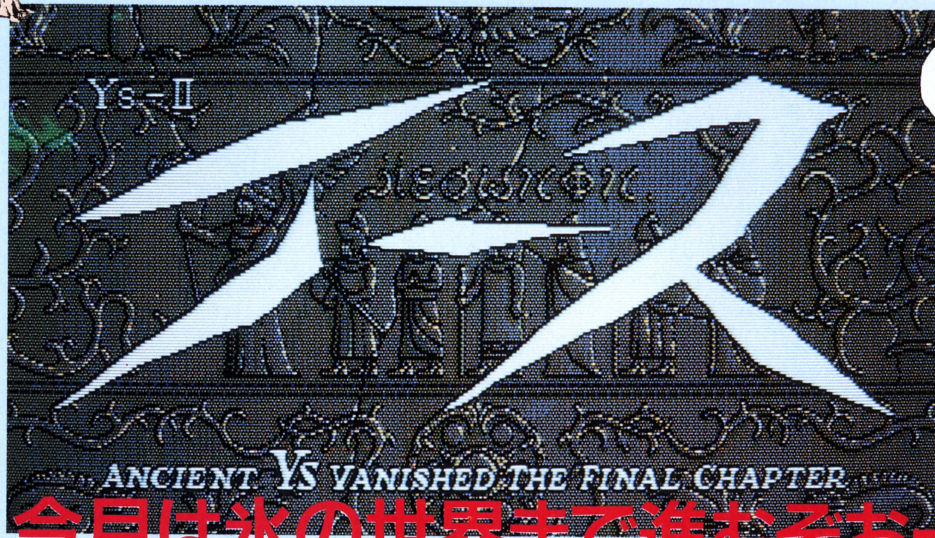
## D&D ..... 82

元祖RPGのコンピュータ版、先取り情報でご紹介

## エグザイル ..... 84

見せます、テレネットの自信作。こりゃ、スゴイぜ!





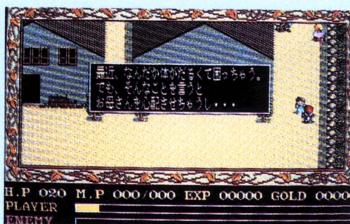
# 今月は氷の世界まで進むぞおっ!!

## ランスの村

とりあえずはスタートからの復習といきましょう。

まずはバノアの家へ行き、医者あての手紙と300Gを受け取ろう。お金で武器を調達して、いざ外へ冒険へ！  
と言いたい処だが、3点セットをそろえるにはお金が、少し足りない。まあ、とりあえずは剣と盾だけ買っというて、残り分は外に出て稼ごう。ほかに薬草1つぐらいは買っというてもいいだろう。

その他、長老の家やジラの家をのぞいてみたり、町の人々からいろいろと話を聞いて、情報を集めることも重要だよ。



## 廃墟

ランスの村を出ると、廃墟へと道はつながる。

ここでの最重要ポイントは、神界の杖を手に入れて、MPをもらうことなのだが、それ以前にモンスターをバシバシ倒して、EXPを上げなくてはならない。まずはとにかく戦うべし。

ある程度EXPを上げてGOLDをためたら、いったん村へ戻ろう。長老に会うためと、ARMORを入手するためだ。それが終わったら、いよいよ次の「廃坑」へ乗り込むことになる。

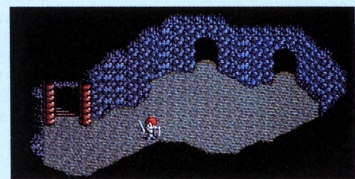
あっ、奥の方にMPの回復するアイテムが落ちてるヨ。



## 廃坑

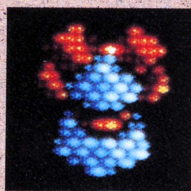
前作みたいに視界が○形に限定されてない分だけやりやすいみたいだけど、細かいフィールドを出たり入ったりが続くので、つながりを覚えるのがけっこうタイヘン。モンスターの強さも廃墟のヤツとは格が違い、いきなり奇襲を食らったりすることもあるので注意したい。

ここには4つの聖域に5人の神官がいるので、「イースの書」を1冊1冊返して、話に耳を傾けなくてはならない。その他にも、アイテムを見つけたり、ある人物を助け出したり……と、することはいろいろ！

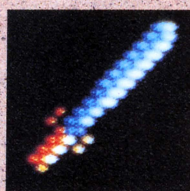


## せめてこれだけの装備は！

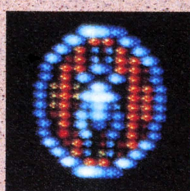
廃坑の第1層に至るまでに最低限欲しい装備だ。魔法以外はお金をためて買うしかない！



◀CHAIN MAIL  
だってこれしか売ってないんだもん！



◀LONGSWORD  
攻撃は最大の防御だから  
やっぱり剣が優先！



◀WOODEN SHIELD  
まあ種はまたこれ  
いいでしょう



◀ファイヤーの魔法  
魔法はまだこれだけだよ  
ほかに持ってたならウソ！



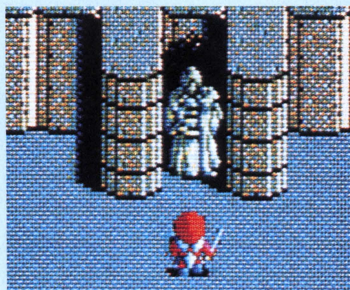
## 廃坑第一層

### 暗い廃坑にも明るい光が

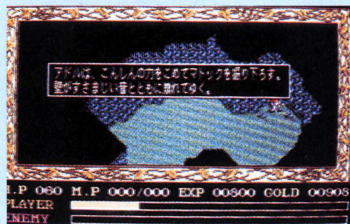
廃坑は上下2層構造になっていて、先月号の裏マニュアルで紹介したのは上の方、第1層部分だ。

5人の神官に「イースの書」を返還していくのがメインの目的だが、このほかにもう1つ重要なポイントがある。そう、廃坑の奥で行き埋めになっている、医者フレアールを探し、助けなくてはならない。そこで必要なのがマトックというワケで、これでもって岩盤を崩し、その向こう側にいる彼を助け出すのだ。——場所は……ほら、それっぽい場所があったでしょ。

アイテムはたいがいモンスターが守っているが、中でも取りにくいのが、ファイヤーの魔法だろう。一本道での行き帰り、必ず一戦交えなくてはならないからだ。神界の杖は先に廃墟で取ったほうがいいでしょう。



▲5人の色違いの神官像。彼らに本を返し、そしてサルモンの神殿への道が……!



▲はい、マトックはここで使うんですね。えっ、よく見えない? うーん残念

### まずは、コイツを倒せ!!

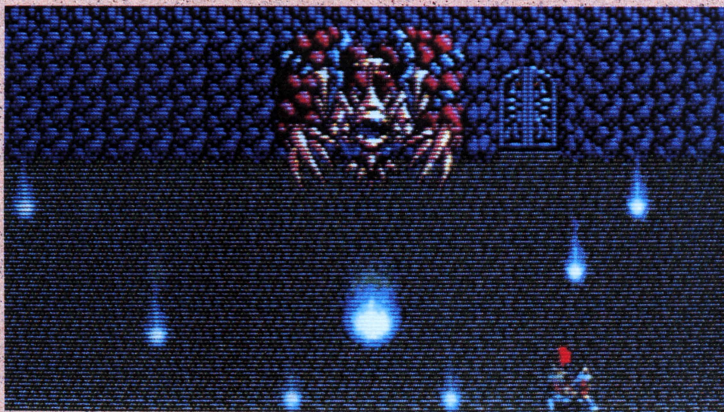
廃坑の奥深く進むと、しばらく敵の出でこない道がある。その向こうで待ち受けているのが、第1のデカキャラだ!

剣での攻撃はまったくの無意味。ファイヤーの魔法を使って倒すしかないワケで、レベルはとりあえず8(H.P.90)まで上げておくことをすすめる。レベル7(H.P.80)でも勝て

ないことはないが、かなりつらい戦いになるだろう。攻撃を受けたときのダメージが違う。

敵はこちらとのX座標が一致すると口を開いて攻撃してくる。チャンスはこの瞬間! 口に向かって、ファイヤー攻撃だ。撃てるだけ撃て!!

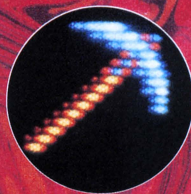
敵の弾は弾筋が決まっているので、回を重ねれば、わりと見切れるハズ。



### あると便利、なくちゃ困るアイテムだっ

このエリアで手にできるアイテムは、とりえずこれだけ。クレリアの指輪はわりと簡単に手に入るが、あとの2つはちょっとキツイものがある!?

#### マトック



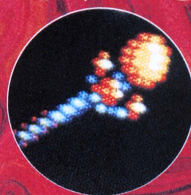
▲ある場所の岩盤を破壊し、その向こうにいるフレアールを助けるためのアイテムだった

#### クレリアの指輪

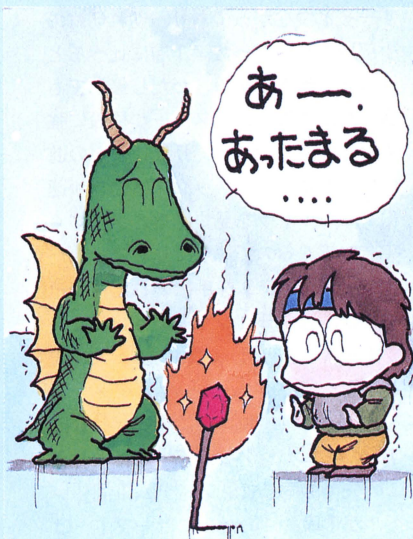


▶敵からの攻撃を50%回避するという、体が機敏になるアイテム。とりえずは常備品としておこう

#### ファイヤーの魔法



▲力をつかさどる神官トバの魔法で、ファイヤーボールで敵を攻撃。レベルが上がると、剣いらず!!



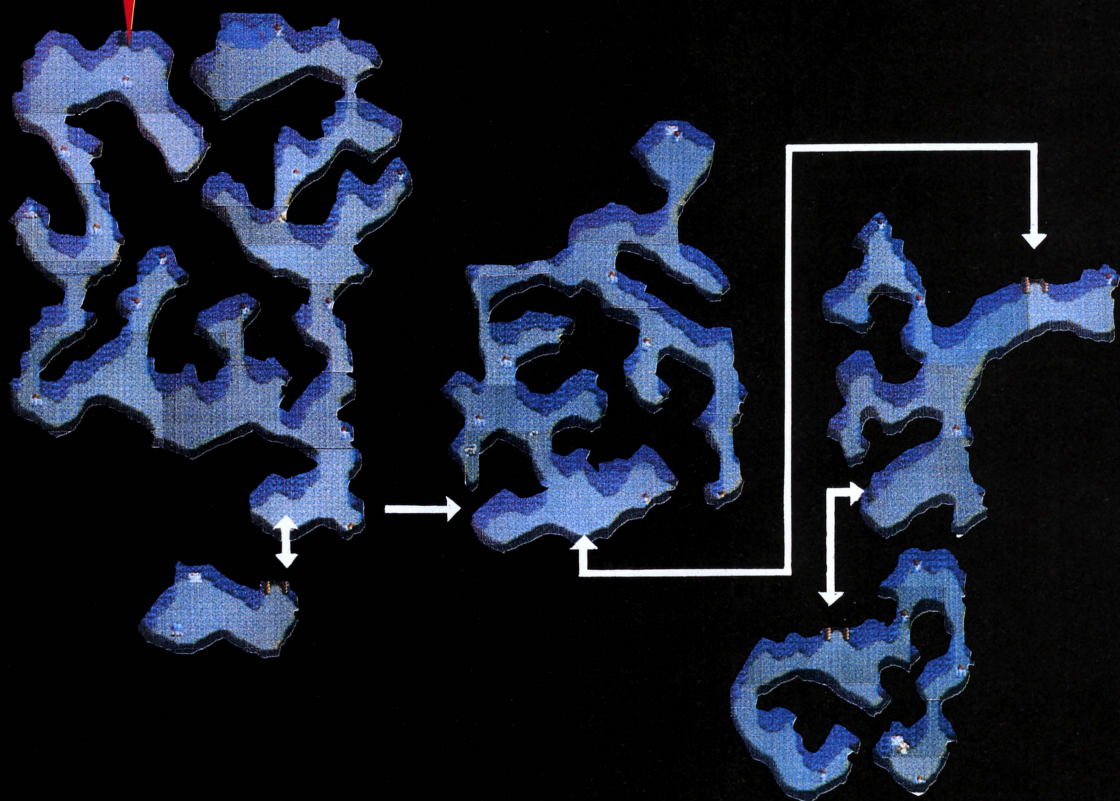




## 廃坑第2層

デカキャラを倒したあとは、さあ、お待ちかねの廃坑の第2層だ。おいしいアイテムがいろいろ手に入るけど、モンスターがさらに強くなっているので、1層よりいっそうの注意が必要だよ！

入り口



## 盲点をついたポイントに注意して進もう！

第2層のマップは上の写真のようにずーっとつながっており、切れ切れの小部屋の連続だった第1層に比べるとはるかに歩きやすい。ただし最初でも書いたように、モンスターが格段に強くなっている。とくに、リプレートの進化型とも言えるクノックスは動きが速く、マイキャラを見つけるとまっすぐ突進してくるので、かなりコワイ。だから1個アイテムを手に入れたら、そのたびにガッチョンガッチョンとセーブするべきだろう。まだ大丈夫、大丈夫とか思っていると、だーっとダメージを食らってジ・エンドになったときにすんごくムナシくなるぞ。これはもうこの先でも同じで、「アイテム1個」「レベルが1段」このたびにセーブ！ は

常識にしておきたい。

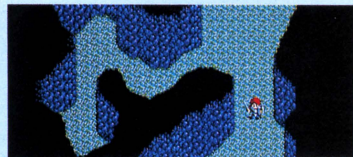
さて、ここで入手できるアイテムの話に移りましょう。

まず「セルセタの花」だ。これはロダの実と一緒に、村へ戻った医者の方へ持っていくと、リリアの病気を治す薬を調合してくれる。また、単独ではHPとMPを両方いっぺんに回復してくれるという、欲張りなアイテムだ。地底湖のほとりに咲いていて、何度でも取りに行けるので、ピンチになったら遠慮なく使って、また取りに行けばよい。出る時に持っていればいいのさ！

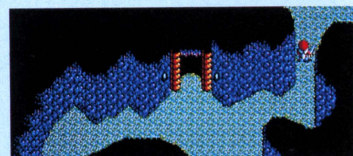
次に「ライトの魔法」。通常では見えないものが見えるようになる魔法で、このマップではかなり重宝するのだ。何が起きるかは使ってからのお楽しみ。

その他「鉄鉱石」はランスの村で、「邪悪な鈴」はある場所で使えるぞ。

さて取るもんとしたら、ウイングでランスの村へ直帰しようぜっ！



▲ブツ切れでもないし、視界も限られてないから、わりと楽なんじゃないかな



▲つなぎ目の出入口だけど、よく観察すると何かに気づくハズだ



# ランスの村・再び。何かが変わっている

さてランスの村へ戻ったら、まず村人たちと会話してみよう。多少変わっている所に気づいたキミはスルドイ。

それは置いて、村の北東の隅へ行ってみると、医者の方アが戻って来ていて、薬を調合してくれた。うーし、これはさっそくバノアの家に持って行

かにゃ!

というワケで、バノアに薬を届けると、引き換えに「リターンの魔法」のロッドをくれた。これでいちいちウイングを買いに行かなくてすむゾ。

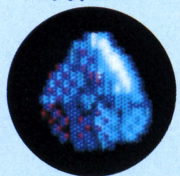
さてこの他には、ギドの店とジラの家にも行ってみよう。特にジラの家の

地下室には、次のエリアへ進むためのとても重要なポイントが隠されているのだ。ここであるアイテムを使って、通路を開くワケですが……?

さらにジラの家の地下室は、E X P と G O L D 稼ぎに絶好のポイントだ。ここで装備をグレードアップしたいね。

## 入手アイテム

鉄鉱石 セルセタの花 ライトの魔法 邪悪な鈴



▲ギドの店で3000Gで売れる。でもそれだけで……!?



▲リアの薬の原料の1つ。単独でも使えて、MP & HPを回復



▲光をつかさどる神官タビーの魔法。これを使うと何かが見える

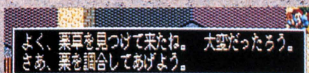


▲その鈴の音で魔物を誘い出す。でも、わざわざそんなことして……

## セルセタの花から、リターンの魔法まで



▲水辺に咲く1輪の青い花。廃坑のなかでピンチになったら使ってしまい、また摘みに来るのがカシコイやりかた



▲あー、よかった。フレアさん、ロダの実とセルセタの花、持ってきました! これでリアの病氣も治るぞ!



▲はっはっはっ、礼には及びませんよ。このくらいたやすいことですから。(ホントはすごくキツかったケド……)

## 鉄鉱石を3000Gで売ってくれないかな

こていねいに宝箱に入っていた鉄鉱石は、ランスの村のギドの店に持って行くと、3000Gで買ってくれる。で、ただそれだけかという、実はさらにもうといいことがあるのだ。

品物のメニューをARMORに合わせたのぞいてみると、おーっ、売り切れの商品が表示されているではないか! 品物はBREAST-PLATE (2500G) と、PLATE-MAIL (1万G) だ。

ちなみに鉄鉱石を売らなくてもゲームは先へ行けます。(鉄鉱石を見つけられなかったオロカ者が保証しよう)。



鉄鉱石を売ってくれないか。最近このあたりが危なくなったので、材料が不足してこまっていますんだ。3000Gでどうだ。売れるかな

▲持っていてもしよーがないから、速慮なく売ってあげよう。すると……



ギドの店  
やめる。  
CHAIN-MAIL  
BREAST-PLATE  
PLATE-MAIL

▲OH! ARMORの種類が増えてではありませんか!!

## 地下室

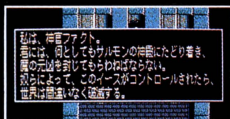
6冊の「イースの書」を返還! そして……

ジラの家の地下室であることをすると、奥の壁がガラガラ崩れて、モンスターがワサワサ登場してくる(ちなみに種類は、廃坑第2層の顔ぶれと同じだ)。その壁の穴の向こうへ行くと、聖域があって、神官ファクトが待っている。これで6冊の本が返還された。

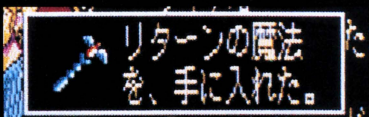
ここで「導きの巻物」を手にして、さあ、いざ次の世界へ!



▲壁の向こうからモンスターがぞくぞく登場! E X P 稼ぎには絶好のカモ♥



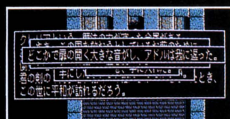
▲こうして6冊の「イースの書」は返還されたのであります。パチパチパチ



▲3番目の魔法を手にしたゾ! ウイングいらずの「リターンの魔法」だ



▲おーっ、壁の向こうに洞窟が! シッシッ、あとついて来るんじゃない!!



▲廃坑の入口にふさがった扉があったハズだ。めざすはそこ! さあ行け!!





まだまだ先は  
長いですよ

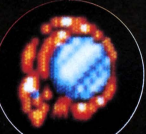
# 氷の世界マップ

石の靴



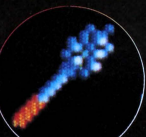
▲氷のスベリ台を下から上へ登っていくことができるようになる

幻影の鏡

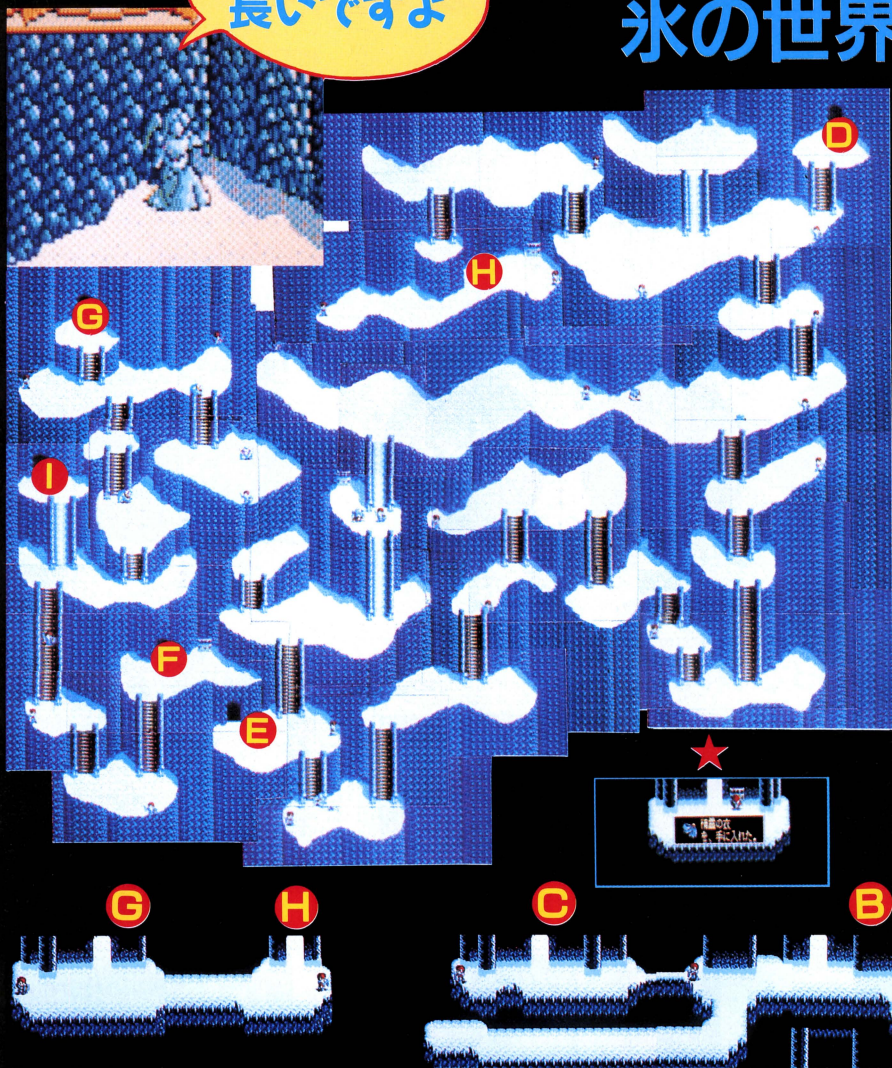


▲ニセの扉を見破り、本物の扉を映し出す。デカキャラの部屋へ行くのに必要

テレパシーの魔法



▲魔物「ルー」に化け、他の魔物と会話ができる。人間相手に使うと……!!



## ポイント①

橋の向こうの世界に  
何がある……?



最初の氷の洞窟の一番左の出口は、ダメってちゃ渡れない。で、「枯木に花を咲かせましょ」じゃない、「氷の橋をかけましょ」ということで、氷露の玉の出番だ。

## ポイント②

軟弱者は相手にして  
もらえません



そこを抜けたその先に今度は氷のカベ。ファイヤーの魔法でプチ抜くのがズバリ正解なんだけど、レベル12で魔法がランクアップしないと、はね返されてしまうのだ。

## ポイント③

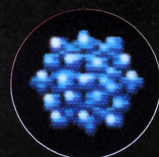
鏡よ鏡よカガミさん、  
ホントの扉はドコ?



そしてついに来る所まで来て、さあデカキャラか!? と思ったら、実はこの扉はニセモノ。幻影の鏡を使えば本物が出現。——これは導きの巻物で途中でわかる。

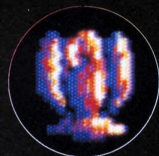


ここはEXPが足りないと通過できない場所が2ヶ所ある。面の構成はそれほど難解じゃないと思うけど、上がったったり下がったりと忙しいステージだ。レッツトライ!



氷露の玉

▲この世界で最初に手にするアイテム。洞窟内で橋をかけるのに必要



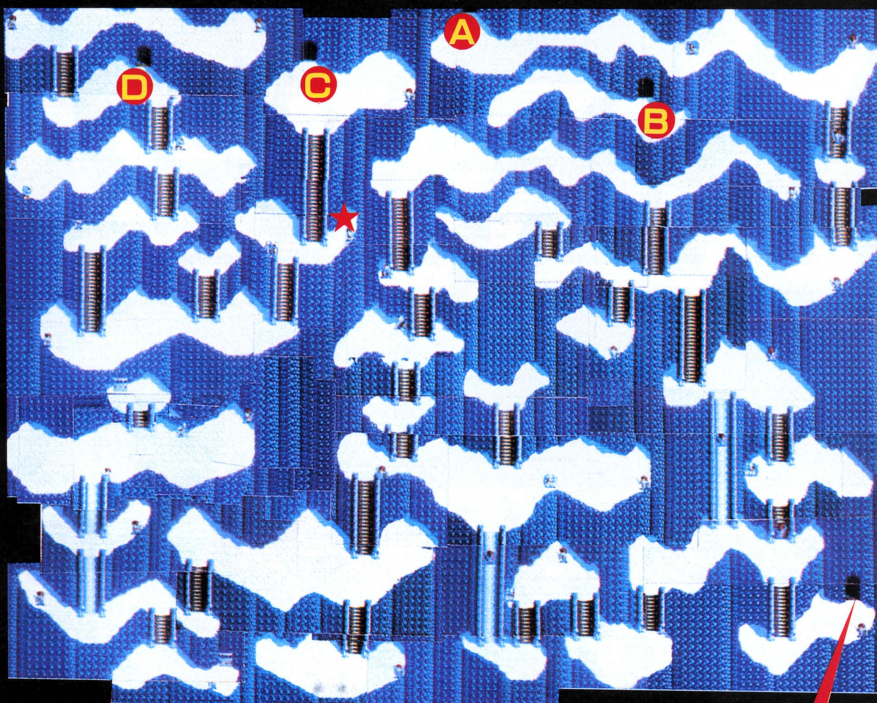
鷹の彫像

▲ファイヤーの魔法に誘導機能がつく。この先もっともお世話になるアイテム



精霊の衣

▲これをまとうと静止していると、どこでもHPを回復することができる



スタート地点

氷の面へ **I** 炎の面へ



## 第2のデカキャラは、ピョンピョンはねる!!



苦労の末にたどり着いて遭遇した、第2のデカキャラの部屋。登場の時はナサケなさそうだが、ジャンプアップで迫ってくると、まあ不気味。カエルの親戚か、おのれは!

肉弾戦やりたさにつっこんで行くと、またも効力ゼロ。こいつもどうやら、魔法で応戦するしかないらしい。しかも、一定レベル以上でないとダメだ。

うまく座標を誘導して、フィールド全体を活用して動き回りながら戦えば、それほど手強い相手ではないはずだよ。





# SORCERIAN

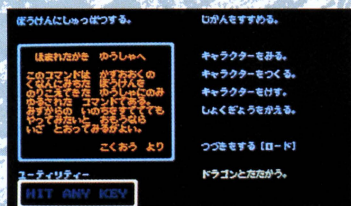
『ソーサリアン』の真のエンディング(?)を見るために、避けて通れないのがドラゴンモード。4種5匹のドラゴンが洞窟の中で冒険者を今や遅しと待っているのだ。はたしてキミは生き残ることができるのか!?

## ドラゴンモード大研究!!

ドラゴンモードとは真の勇者のみが行くことのできる、キングドラゴンの待つ「ソーサリアン」最大の冒険のこと(もっとも「ドラゴンモード」とはコンプで勝手につけちゃった名前なん

だけだね)。当然「まだ冒険に3回しか行ったことがない」なんていう低レベルパーティには縁のないことだけど、「ソーサリアン」のエンディングはドラゴンモードをクリアして初めて見ることがのできる、がんばって欲しいな。

ここへ来るにはある条件を満たす必要があるのはみんな知っているよね? そう、レベル1~5のデカキャラを全部倒したキャラクターだけで、パーティを組めばいいんだ。ちなみに各レベルともデカキャラ1匹(ヒドラやダブル・デビル



▲「ドラゴンとたたかう」を選ぶと、国主からこんなことを言われるソ!

ズ、98版のクラーケンなどは2匹)を倒せば、そのシナリオをクリアする必要ないからね。ついでだから、てっとり早くドラゴンモードにいきたいって人のためにコンプおススメの「ドラゴンモード用デカキャラ討伐ツアー」も紹介しちゃおう。レベル1から順に「暗き沼の魔法使い」、「氷の洞窟」、「ルシフェルの水門」、「呪われたオアシス」、「不老長寿の水」だ。ツアーを無事に終えられたら、お城のメニュー画面に

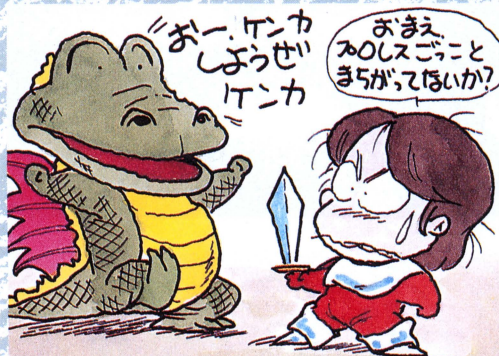
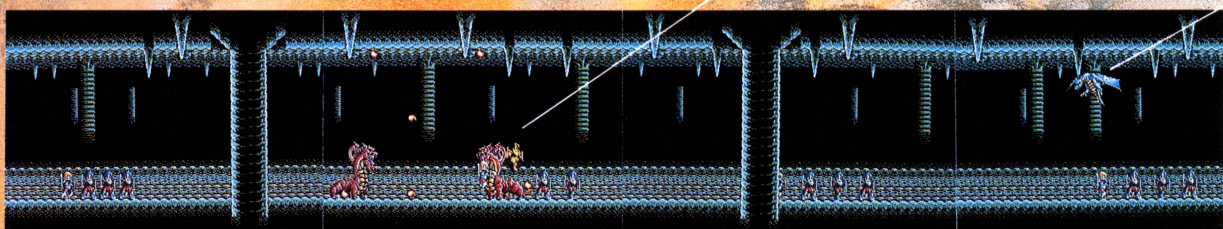


イラスト 盛本康成

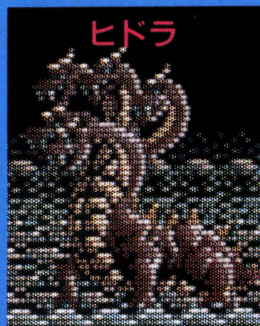
## これがドラゴンモードのマップだ!

ドラゴンモードに出てくるキャラとしては一番弱いヒドラ。でもレベル5~6くらいのパーティにとっては手こわい存在





# 本編よりもすぐ強くなったドラゴンたち!!



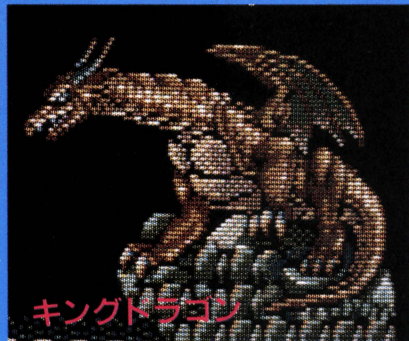
ヒドラ

く「消えた王様の杖」に登場。本編と同じく2匹で襲ってくる



ブルードラゴン

▲「暗黒の魔道士」に登場。倒すには2段ジャンプが必要不可欠なので、88版ではツライ



キングドラゴン

▲「ソーサリアン」の悪の元締め(?)がコイツ。広範囲にわたって火をはき、鳴き声はパーティの魔法を無効にする力を持つ。弱点は首だ!!



ヴァイデス

◀「存じ」ロマンシア」の大ボス。行動範囲は決まっているので、休憩を取りつつ戦おう。GRADIUSが有効

注目。「ドラゴンとたたかう」ってコマンドが現れているハズだ。そう、これがドラゴンモードへ行くコマンドなんだね。

それではドラゴンモード攻略法だ! 装備として魔法を使える戦士系に「GRADIUS」と「水晶の剣」を持たせたい。また「RESURRECT」の薬も全員持ちたいところ。魔法の中にはドラゴンモードで使えないものもある(C-HANGE AIRなどは使えない)ので、注意が必要だ。

ドラゴンモードに入ったら、最初にADD TO LIFEをかけ、すかさず「水晶の剣(消費MPゼロのHEAL)」でHPを倍にしよう。1番手のヒドラが現れたら「水晶の剣」を使いつつ突進し、剣

で倒そう。

2番手のブルードラゴンも同様にし、剣で。2段ジャンプ→攻撃→逃げるを繰り返せば倒せるぞ!

3番手はヴァイデス。こいつはとても強いけれど、柱より左にはこれないので、危険になったらすぐ逃げ出せば大丈夫。「GRADIUS」があれば、一撃でしっぽを1つ切り落せるのでとても便利だ。また、時間はかかるけれど安全地帯からD-CORROSIONやDEG系の魔法を使う方法もある。ERADICATIONを使っても良いぞ! 頭だけになったら剣でとどめをさしてあげよう。

ラストのキングドラゴンは真下にもぐり込むのがベストだ。あとは左を向いて2段ジャンプを繰り返し、ビシバ



▲これがエンディング。キングドラゴンは死ぬと岩になっちゃうんだ

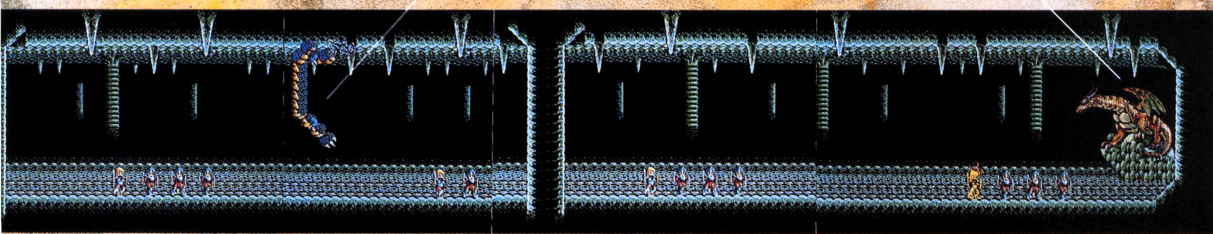
シ剣を振れば、きっと倒すことができるハズ!

見事ドラゴンモードをクリアしたなら、感動のエンディングだ! ステキなBGMを聞いているうちに、これまでの戦いを思い出して、ちょっぴり感傷的になったりして……。

本編と違い、立場がないのでちょっとツライ。ブルードラゴンは動きがにぶいので、機動力を生かしてのヒット&アウェイ戦法で!

このヴァイデスはとても強い。コイツにやられたキャラクターは数知れず。短気を起こすと返り討ちにあって!

一番奥にいるのが、この洞窟の主キングドラゴン。その攻撃力はすさまじいものがある。キミに倒すことができるか!?

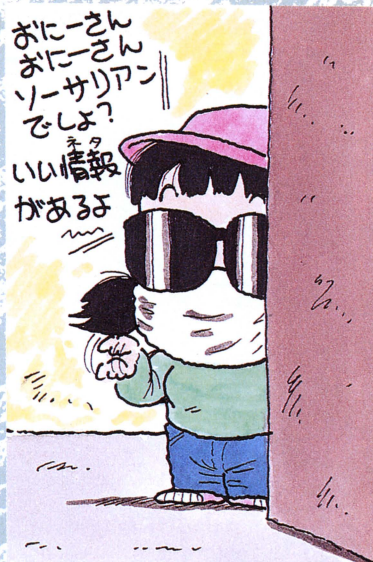






# KEIKO組

今月は、満を持して発売を待っていた98版の『ソーサリアン』ユーザーから、お便りがいっぱい届きました。みんな、ありがとうね♡ それではとれたての新鮮な98版情報をどうぞ!!



ケーコ組宛に来た手紙ではないんだけど(お助けコーナーだったの)「ドラゴンモードで戦っていると敵の攻撃を受けていないのに後ろのキャラのHPがどんどん下がって行って、最後には

全滅しちゃうんですが、こわれているんですか?」ってのがあったのね(名前は出さないでいてあげる♡)。お答えします。「こわれているんじゃないくて、コピーするとそうなるのさ♡」

## 98版隠れキャラ、一挙24コ大公開!!

▶東京都・山下重明・兵庫県・Sea Side、神奈川県・片幸里、愛知県・中島芳隆

### 11 消えた王様の杖

このシナリオの隠れアイテムは2つ発見されています。どちらも88版と同じ場所、同じ名前なので見つけた人も多いんじゃないかな? 「おの」はクリア後、入口近くまでもどってから行くと見つかるゾ。



▲LONG SWORD: 火星が2つ、太陽が2つかかっている剣



▲グーランのおの: 88版とは違って、火星が3つかかっています

### 13 天の神々たち

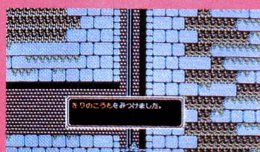
シナリオをクリアしたら、ベリュトン(岩を落してくる敵)の出ってくる山岳地帯を調べよう。写真の場所で2キーを押すと「戦士の盾」が見つかるゾ。谷の奥にはさまっているのは、ベリュトンの攻撃にあわてた戦士が落としていったからかな?



▲戦士の盾: 木星が4つ。つまりPRTが4つ上がるってことね

### 21 失われたタリスマン

このシナリオからは1つ。クリアしたあとで井戸の底を調べると「霧の衣」が見つかるよ。「金の台座」を探す時にあれだけしっかり調べたハズなのに……あの時、なんで見つからなかったのかなあ? なーんて思ったりして。エヘヘ♡



▲霧の衣: 水星が2つに月が4つ。FOG BANKが使えるゾ

### 22 ロマンシア

ヴァイデスを倒したあとでアゾルバの王様に会いに行くともらえるのが、この「聖なる盾」。ロマンシアの王様とほとんど同じセリフを言うんだよね。

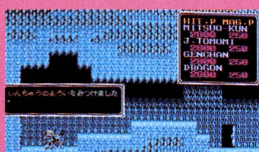


▲聖なる盾: 木星が6つ、月が2つかかっている盾

### 23 氷の洞窟

3つのアイテムは、いずれもシナリオをクリアしたあとで見つかります。「真ちゅうのヨ

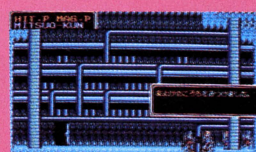
ロイ」はヒントをくれたガイコツのところに、「戦いの盾」は地下水(?)の左下に、「魔よけの衣」はパイプがたくさんある部屋の右スミに、それぞれあるのだ。



▲真ちゅうのヨロイ: 木星が9つもかかっているお得



▲戦いの盾: 木星が6つ、太陽が2つかかっている盾



▲魔よけの衣: 木星が3つ、月4つ、金星1つ。EXOCISMが使える



### 31

## ルシフェルの水門

大ダコ（クラークン）が2匹生息している地底湖の右スミに「PLATE ARMOR」が落ちています。



▲PLATE ARMOR：木星が12こもかかっている強力なヨロイ

### 32 紅玉の謎

このシナリオからは4つです。「天女の衣」は「妖精のしずく」があった巣の中に、「魔法のヨロイ」はカイコの部屋の左スミに、「光の杖」は最上層右端の巣の中に、「勇者の盾」は地下のしげみの中にあります。いずれもクリアしないと見つかりませんので、がんばって解いてくださいね♡



▲天女の衣：月4つ、太陽1つ、金星4つ、土星3つとナカナカ



▲魔法のヨロイ：火×1、木×8、金×2、土×1。SUPERSONIC



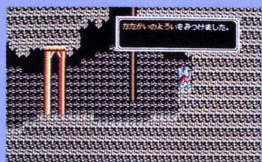
▲光の杖：月×2、金×10。LIGHTNINGを使えるのだ



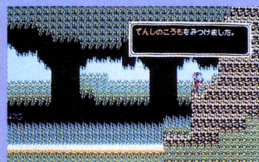
▲勇者の盾：火×2、木×10、月×1、太×1のオススメ品

### 38 メデューサの首

このシナリオからも、クリアした後に手に入れられるアイテムが4つあります。「戦いのヨロイ」は廃坑の右スミに、「天使の衣」は地上の一番右（泉の先）に、「月桂樹の杖」はロープを1画面分登った（降りた）画面の左下に、「力の盾」は村の左端の家のだんろの中にそれぞれあります。



▲戦いのヨロイ：木×10、太×2、金×2となかなか強力



▲天使の衣：月×5、金×2、土×7。S.CHAINが使えるよ



▲月桂樹の杖：火×1、水×7、木×3、太×1。SWOONが使える

### 42

## 暗黒の魔道士

ブレードドラゴンのいる部屋の右スミには「鋼の剣」があります。88版とは違う場所ですのて間違えないようにネ♡



▲鋼の剣：火×8、木×1、太×6、金×2がかかっています

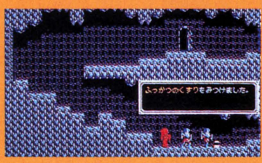
### 53

## 不老長寿の水

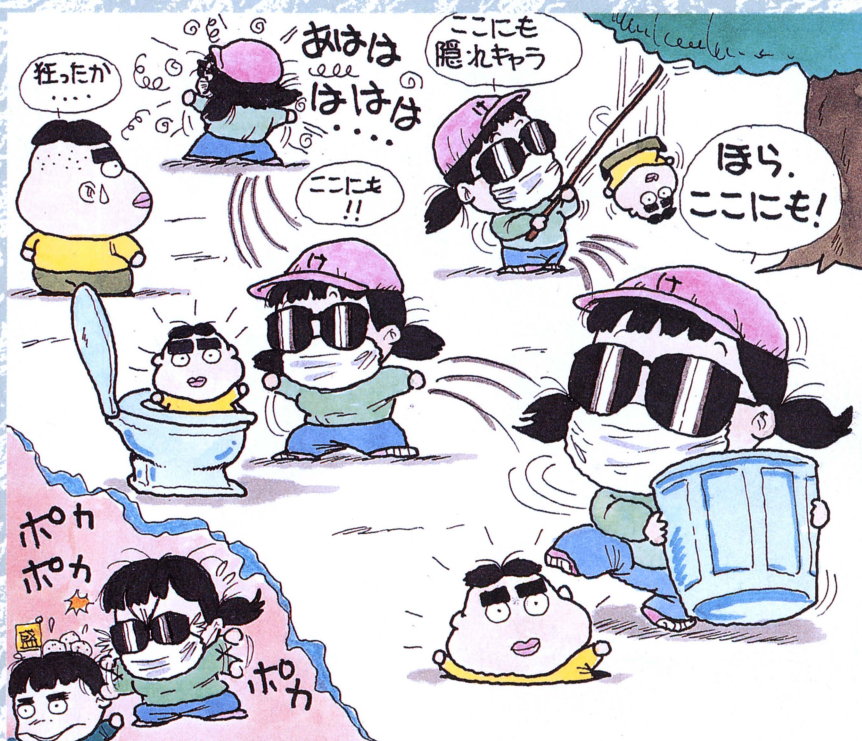
88版と同じ場所に「GRADIUS」があります。また、クリア後に「おんさ」のあった箱を調べると「復活の薬」が見つかります。



▲GRADIUS：火×10、水、木、月、太×5、金、土×3の名剣



▲復活の薬：これはPOTION。名前のとおりRESURRECTが使える







## 4③ 囚われた魔法使い

このシナリオにも4つあるゾ! 「ひすいのユビワ」は88版と同じくオーガーの出てくる窓(巢?)の右側に、「金のユビワ」は2本の伸び縮みする柱にはさまれ

た所に、「CHAIN MAIL」はボスカラ(ファイアーエレメント)の部屋の右スミに、「聖なる衣」は入口から数えて2つ目のタービン(って言うのか知らないけれど、

くるくる回っているヤツのことね)の上  
に、それぞれあります。 いずれもクリ  
アしてから取りに行きましょう。ちなみ  
に「聖なる衣」を取るには「FLY」の薬が  
必要です。町で買ってくるのを忘れずに  
ネ♡



▲ひすいのユビワ：水×1、木×5、月×6、金×4かかってます



▲金のユビワ：木×4、月×5、太×2、金×7です



▲CHAIN MAIL：木×12、金×3のヨロイ。PRTがスゴイ



▲聖なる衣：火×1、月×8、太×3、土×5。FIRE WALL

## 貫通のNOILA-TEMだよ!

愛知県の宮崎竜二くんから「貫通」の特性をもつNOILA-TEMの情報か寄せられたゾ! 作り方は火火土土金水木水月水太の14回がけです。これですべての星が2回ずつかかり、強力な貫通型NOILA-TEMが完成するのだ!

ほかに東京都の五十嵐彰くんから「貫通」ネタが4つ来るぞ。まずはPOISON、火火土土なのだ。次はSAINT FIRE、火火月水水です。続いてFIRE STORM、火火水水木。最後はF.BOOMERANGで火火火水水太。

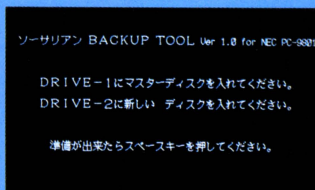
これらのことで明らかのように、「貫通」の特性をもたせるには倍の魔法をかけてやればOKなわけね♡

と・こ・ろ・で……、今までであると信じてきた「誘導」の特性をもつ魔法は存在しないことが確認されました。正確にいうと、後から「誘導」の特性をつけ加えようとしてもムリだったことです。はじめから特性をもっている魔法はモチロンあるんだけど(LIGHT CROSSとか)ねえ……。うーん、残念!

## 98版ユーザーディスクの秘密

▶栃木県・加藤征宏

98版のユーザーディスクをドライブ1に入れて起動すると、なんとびっくりバックアップツールに早変わり! ユーザーディスクをコピーすればセーブがいくらでもできちゃうから便



▲いきなりこんな画面が出てきちゃうのだ。88版でもあると良かったのにねエ

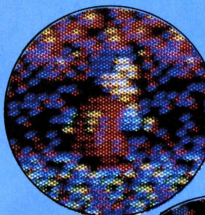
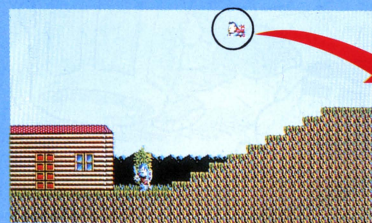
利よね♡

ちなみにプログラムディスクは無理だぞ(当たり前じゃない!)

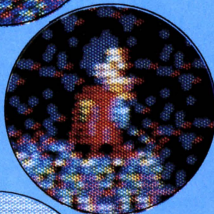
## 隠れキャラ、ファルコマン(?) 現る!!

▶東京都・うしにかわれたウルトラマン  
▶静岡県・嶋津裕亮

98版には、なんとビックリ! 隠れキャラが出現するのだ。今のところ確認されているのは「ロマンシア」で下の写真の場所にいて空を飛んでいくヤツ、「不老長寿の水」で手首のあった大広間(?)を左から右へ走っていくヤツ、同じく酸の海で立ち○○(キャー♡)してるヤツの3人。



▲大広間を走り去る隠れキャラ。倒すこともできるけど経験値は入りません



▶酸の海に向かってチヨメチヨメしとります。こんなトコです。こんなトコです。

▲マントをなびかせて空を飛ぶファルコマン(?)。何をしに行くんぞ? 何ぞ? 何ぞ?

## 98版で隠しコマンド発見!

▶埼玉県・高橋慶貴

98版で新しく追加された機能の1つに「冒険中のセーブ」があるのはみんなも知っているとおり。でもセーブをしたらず1度リセットをかけなきゃ続きはできないのよね。ところが「GOEMON」って入力してやると、下の写真のとおり! なんとそのまま続きができちゃうのだ! なんて便利なんでしょ♡



▲普通なら「セーブが終了しました……」の上メッセージは出ないんだけど……



# 続々おわびと訂正&イラストっ!

東京都のRIVELLくんから裏マニ2の最短ルートのザングです。わざわざ正しいルートを送ってしてくれたので、載せちゃいます。シナリオは「不老長寿の水」です。A・B・I・B・A・C・D・E・G・R・U・R・G・E・S・E・G・M・N・M・G・E・S・E・R・Q・R・E・P・E・D・C・J・G・O・G・A・C・D・H・R・H・D・E・P・E・D・C・J・G・O・G・A・C・D・E・R・Q・R・E・R・T・R・F・H・F・R・T・R・E・P・E・D・C・J・G・O・G・A・C・E・G・M・F・



▲埼玉県のHALFくん。肉体派の女性エルフちゃんを描いてくれました♡

▼愛知県のエトビリカくん。色っぽいエルフですね♡ 赤い髪が情熱的です



▲神奈川県SATAN坂貴紀くん。女性キャラ大集合の図。みんなカワイイの♡ 歳と書いてあるが、写真では24歳になっているぞ!とのこと……。ハイ、そのとおりです。ごめんなさいっ!!



▲兵庫県のそうさりくん。みんなラブリー♡

H・D・L・K・L・D・H・F・R・E・P・E・C・J・G・O・G・Aです。見にくくてゴメンねえ。それと同じページのSとTの写真が入れ替わっている、とのことです。チェックありがと♡

もう1人、兵庫県築山知博くんは「5月号の74ページでとあるキャラクターのパラメーターと書いてあり、16

## 情報大募集だいつ!

KEIKO組では『ソーサリアン』の情報を募集中です。隠れアイテムや隠れセリフなど、なんでもいいから送ってくださいね!『イースII』もネ♡  
あて先: 〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「KEIKO組」係

## RPG 無 教養講座



### その1 あなたのRPG危険度をチェック!

- |                        |                                      |
|------------------------|--------------------------------------|
| ① パソコンゲームはRPGがいちばん!    | ⑪ ふと気がつくと魔法の呪文をつぶやいていた               |
| ② モンスターを倒すのが快感         | ⑫ 夏は暑いからキライ                          |
| ③ RPGを始めたら寝食を忘れてしまう    | ⑬ コツコツと経験値をためるのが苦にならない               |
| ④ 小説は、SFよりファンタジーが好き    | ⑭ 『イースII』を発売日に買った                    |
| ⑤ 『ザナドウ』を5日で解いた        | ⑮ マッピングが楽しい                          |
| ⑥ ビルの3階を、ついレベル3と言ってしまふ | ⑯ 武器はソードよりバトルアクスが好きだ                 |
| ⑦ 嫌いな先生がデカキャラに見える      | ⑰ なんとなくスライムに同情する                     |
| ⑧ 巨大迷路で遊んでみたいと思う       | ⑱ 攻撃魔法よりも催眠魔法の方が通だ <sup>つう</sup> と思う |
| ⑨ 5ミリマスの方眼紙が使いやすいと思う   | ⑲ コーラよりもウーロン茶の方が好きだ                  |
| ⑩ アクションゲームなんかキライだ      | ⑳ とときどき暗闇にモンスターの気配を感じる               |

●自分にあてはまると思ったら○を、違うと思ったら×をつけてね。全部終わったら、○の数をかぞえて69ページを見よう





# ディガの魔石

## 異世界ガデュリンが舞台 の一大叙事詩スタート

偉大な神ガヴァナーの御手によって創生されたと伝えられているガデュリンという名の地……その西ファーン大陸の片隅の村カーティア。結婚式を挙げた二人の若者、ディノとアビリアは村のならわしに従い『お告げの泉』へと巡礼の旅にてた。泉への長い道のりも二人にとっては苦にならなかった。しかし、『お告げの泉』での女神ファウの予言は二人の上に暗い影を投げかけた。お告げは二人の別離と試練を暗示するものだったのである。ディノとアビリアは足とり重くカーティアへの帰途についた。二人は泉の忌しいお告げを忘れるために重い足をムリにいそがせた。

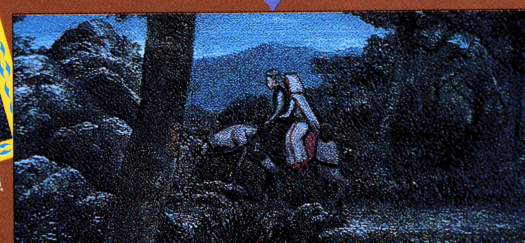
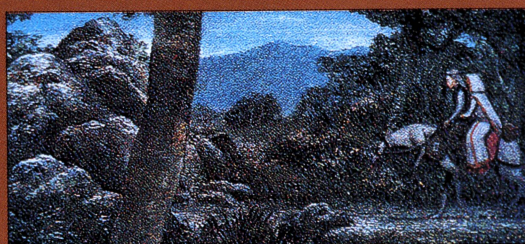
村に帰り着くと不吉なお告げが的中したのか、アビリアが得体の知れない病のために倒れてしまった。ディノはガデュリンー



▲幸福の絶頂にあった二人。しかし二人の上に暗い影が!!

## 加藤直之氏の絵が動く!!

最初見たときは少し画面が白っぽすぎると思ったんだけど、その白っぽさが加藤直之氏の独特なタッチをうまく表現している。また、動きもスムーズで、たいへんリアルな出来ばえ!!





の名医といわれるヒルクホーフ人呼んで診察させた。しかし、治療のかいなくアビリアの病状は悪くなる一方で、信じられぬことに彼女の体が怪物に変貌し始めたのだ。

絶望の淵に沈みこんだディノの姿を見るに見かねたヒルクホーフの医者が希望の光を彼に与えた。マイヨールの国の魔術の力ならば彼女の病を治せるかもしれない、というのだ……かくてディノは愛するアビリアの病の謎を解き明かすために試練の旅に出るのだった。

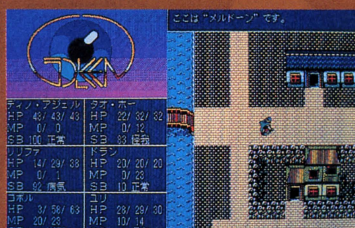
## 人間関係をシミュレートした新ゲーム

このゲームはAVGやRPGなどの枠にとらわれない自由な発想のもとにつくられている。そのために、RPGでドラマ性が希薄な部分である町から町への移動は省略されていて、町と町の間は基本的に自由に行動できる。ゲームは始まりから終わりまでイベントで展開していくという方式をとっている。だから、怪物との戦闘ひとつをとってみてもそれは単なる経験値稼ぎではなくて必然的な戦い、あるいは出会いなんだ。

そして、もっとも工夫されているのはパーティのメンバー行動に自主性を持たせるってとこかな。たとえばパーティのメンバーであっても、プレイヤーが100%コントロールすることはできないんだ。

たとえば、戦闘のときでも、主人公以外  
次ページにつづく

## メルドーン



カーティアの属するオロの国の東に位置する交易都市。このゲームの舞台となっている西ファーン大陸と東ファーン大陸との接点でもあるために、貿易にはもってこいの場所といえる。

メルドーン人は一般的に商才にたけており、暗算能力は他の種族に比べてずば抜けている。金に糸目を付けなければ何でものぞみの物を調達してくれるんだそ

うだ。

ここに住んでいるロッカじいさんは情報収集にかけちゃファーン大陸一ということだ。それに武器の調達能力も凄いのらしい。町の噂によると高い地位にあるバヴァリス人の古い友人がいるようだ。関係ないけどアイザックという犬と二人(?)暮らして、趣味は盆栽だってさ。なんとなく過去に影がありそう……。

## オロカーティア 町の紹介 マイヨールエドナ



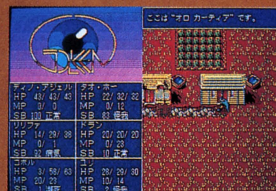
▲ここがゲームのスタート地点だ

西ファーン大陸の内陸部に位置しているオロ国の村のうちのひとつで、ディノとアビリアの生まれ育った村だ。ここは西ファーンの家畜の原産地でもある。

それから、アビリアを熱心に看病する彼女の唯一の肉親であるラズデク伯母さんも住んでいる。ラズデク伯母さんは、ゾンファーとマイヨールとの間に起こったラダンの戦争に巻き込まれて死んだ主人公ディノの父親の昔の恋人(意外!!)だったりする。

カーティアの村のあるオロ

の国、ここに住んでいる人々は地球人に酷似していて、心からガヴァナーを崇拝し信奉している。これは、どうやら昔ガヴァナーとかなり深い関係があったときの名残らしい



▲うーん独特の屋根だ。あやしい!

い。どうやらオロの人々はガヴァナーとの関りあいからみてガデュリンの他の種族とは一線を画しているみたいだね。例えば位置的にいっても二つの大国、マイヨールとゾンファーに挟まれていながら数千年間も平和を維持してきたあたり……きっとたくさんの謎を秘めているに違いない。

ここは西ファーン大陸で二番目に大きな国マイヨールの首都だ。現在マイヨールはゾンファーと冷戦状態にある。そして、この都市の地中深くにおかれている『大地の樹』によって住人達は魔法の恩恵にあずかっている。住人の形態は種々雑多で、空を跳ぶ者もいるし、ドラゴンの恰好をしたものもいる。マイヨール人は一般的に孤独を好む傾向があるそうで、ほとんどの住人は郊外の森や洞穴に住んでいるらしい。

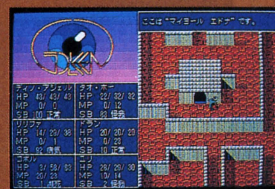
大きな都市であるだけに重



▲ここでも何もしないはずはない!!



▲エドナはマイヨールの首都。広い



▲マイヨールにある塔の内部だ

要な人物がめじろ押しだ。たとえば、主人公ディノの力強い仲間となってくれるタオ・ホーという大魔導師がいるのもこの町だし、情報屋のボルンなる得体の知れない人物もこの町を住みかとしている。いずれにしても、この都市には大変重要な秘密があるんだ。





■ のメンバーは、自分でどんな行動をとるのか判断する。プレイヤーができるのは、行動の指示をすることだけ。それでも自分の命が危なくなったら、勝手に逃げちゃったり、これって考えてみれば当然のことだね。パーティのメンバーに能力以上のものを要求するのはあまりおススメできないよ。

## グラフィックは加藤直之氏がバックアップ

このゲームのグラフィックはSFチックなイラストを描かせたら右に出る者がいないといわれる、売れっ子イラストレーターの加藤直之氏が担当しているんだ。それに、本職のアニメーターの協力によって加藤氏の絵を動かして

ているだけあって……特にクライマックスの(チラっと見せてもらったのだ)アニメーションのシーンは素晴らしい出来ばえであった。一時期、加藤氏は毎日のように開発室に通い続けていたそうだ。それを考えに入ればあのシーンの出来ばえの素晴らしさは十分うなずける、ウンウン。

## 登場キャラクター一部紹介！

マイヨールの権力者、名前は……



マイヨールの貴族の女性



マイヨールの貴族



ワデー族の男性



ワデー族の女性



Mr. スボックみたいなロン族の男



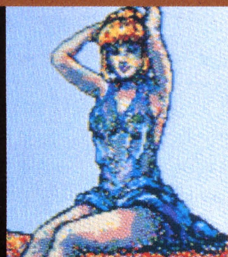
テムリ族の占い師だ、女性だよ



主人公の力強い味方タオ・ホー



娼婦の中で一番の美人だ



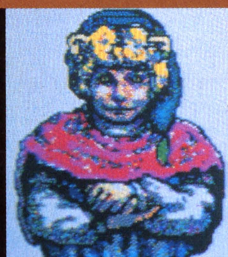
イグロ族の男性、13日の金曜日！



エウラドーナ人の女性



メルドーン人の男性



ガレク族の男、○ル中なのかな？



オロの長老ルトファ、物知りだ



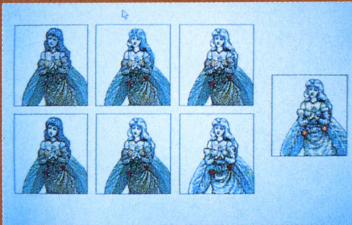
オロの女性、何か持ってるみたい？



野蛮なバヴァリス人の男性







▲スキャナーで入力した絵は暗くなってしまうので、入力後ドット単位で修正するのだ

☒そして、ガデュリンの世界を設定したのは、「超時空要塞マクロス」で一世を風靡した。あのスタジオぬえだ。  
(どこへいっちゃたのかと思ってたら、ゲームの企画をやってたんですね) それも一年という長い期間を費やして各人種の生活、習慣、服装、文化といったものを細密に決定していったんだって。手元にその資料集があるんだだけ

ど……いやスゴイ。この世界を舞台のゲームを作るときに必要なような事柄まで詳しく触れているんだ。  
開発スタッフに聞いたところによるとガデュリンシリーズは今後色々なメディアで発売されるんだそうだ。手始めに8ビット機種に移植が決定している。それからOVAも発売されるんだって。うーん楽しんだ。

## ホラッ魔法・アイテム大公開!!

本当はね、ほとんどすべての魔法とアイテムを公開したかったんだけど、ページの数合て……ムニャムニャ。マニュアルに載っているのは省略しました。

アイテム名	効 力	アイテム名	効 力
サランの花	風邪の薬	デスの実	一時的に正気度が下降する
クラレルの葉	空腹病の薬	成長薬	体力の最大値が上がる
紅銀軟膏	性病(RIDS)の薬	気付け薬	正気度を回復させる
エッダの秘薬	ズール症候群の薬	好運の薬	素早さを上げる
知識の水	一時的に賢さが上昇する		
魔 法 名	効 果		
超重力	敵一人に強力なダメージを与える		
竜 巻	敵全員に中程度のダメージを与える		
タイフーン	敵全員に強力なダメージを与える		
砂地獄の術	敵一人を逃がさないようにしたり、遠距離・近距離の移動を封じる		
金縛りの術	敵一人の行動の自由を奪う		
沈黙の術	敵一人の魔法を封じる		
催眠の術	敵一人を眠らせてしまう		
石化の術	敵一人を石にしてしまう		
平安の術	逃げている者以外を、瞬時に遠距離に移動させる		
覚醒の法	味方一人の正気度を回復させる		
マナの法	味方一人の空腹病を治療する		
浄化の法	味方一人の性病を治療する		
解除の術	味方の一人にかかっている魔法を消去する		
転換の術	味方の一人にかけられた魔法をそのまま相手に送り返す		
転移の術	味方全員をその地域の任意の場所にワープさせる		
脱出の術	味方全員を建物やダンジョンの入口までワープさせる		

## RPG 無 教養講座

### ② これがあなたのRPG危険度だ!

- 20  
おめでとう、もうあなたはもうにもなりません。死ぬまでRPGをやって下さい。
- 15~19  
かなり危険です。たまには、アクションゲームでもやって、スカッとしなければ。
- 10~14

- 5~9  
大丈夫。あなたは正常人。よかったね。
- 4以下  
キライだったら、無理してRPGなんかやらなくていいですよ。







# Ring Master

ホビー ジャパンと言えば、泣く子も黙る(!!)ボードゲーム界の雄。この夏発売の『リングマスター』は、従来のコンピュータ版RPGにあきたらない同社のスタッフが、自信を持って世に問う意欲作だ。テーブルトーク型RPGの魅力をそのままにストーリー重視を強く打ち出した、ファンにとっては感涙もののゲームだ!

## テーブルトークRPGを再現!

ゲームソフトには、製作する各ソフトハウスの個性が非常に色濃く表れてくるもの。RPGを例にとれば、たとえばT&Eやファルコムだったら痛快なARPG、システムソフトだったら『ティル・ナ・ノーグ』のような異色作。RPG大好き少年のキミたちだったら、その辺はよくおわかりのはず。

で、『リングマスター』だ。製作するのはホビージャパン。この会社は上にあげたようなソフトハウスとは違って、もともとはボードゲーム界の最大手。シミュレーション、RPGを問わず、常に日本のボードゲーム界をリードしてきた存在だ。この会社のつくるコンピュータ版RPGはどんなものになるのか——我がコンプティーク編集部としても興味しんしん。ようやく得た情報を分析した結果はというー。

①テーブルトーク型RPG本来のおもしろさをコンピュータ上で再現。

②いわゆる「本物らしさ」を追求した会話・戦闘システム。

③スキルポイント(熟練度)を重視するなどキャラ・パラメータの設定が精密である——といったところが特色となっている。

この中では特に①の要素を要チェック。テーブルトーク型RPGとはその名のとおり、多人数でワイワイやりながら話を進めるRPGのことで、おなじみの『D&D®』や『T&T』、『トラベラー』などがこれにあたる。本誌連載の「ロードス島戦記」の誌上プレイでもおなじみのはず。ゲームマスターとプレイヤーとの臨場感あふれる応酬のファンも多いはずだ。この雰囲気コンピュータで再現しようというのだ。長年ゲーム制作をしてきた実績をもとにホビージャパンが作りあげるものは何か、その世界・システムを見ていこう。

## ボードゲーム界の名門、ホビージャパンとは?

モデラーのための雑誌「HOBBY JAPAN」、ゲーマーだったらいちどは手にしてほしいゲーム専門誌である「TACTICS」と、ホビージャパンはホビー関係中心に活躍してきた。近年は特にテーブルトーク型RPGの出版に力を入れ、『指輪物語』『トラベラー』『クトゥルフの呼び声』など、数多くのRPGを出版、サポートしている。SLGのほうでも、日本に最初に大々的に紹介したのも同社であり、現在でもトップを走り続ける最大手でもある。(下の写真は最近発売されたSLG『第2艦隊』とRPG『クトゥルフの呼び声』)。コンピュータゲーム界には初登場ながら、実力のある同社の参入で、ほかのソフトハウスもうかうかしてはいられない!!



## これがメイン画面なのだ!

右の写真がメイン画面。左上のウィンドウにグラフィックが3D表示される。また下段のウィンドウはテキストウィンドウで、ストーリー重視のゲームにふさわしく、表示されるメッセージ量は膨大なものになる。真ん中の小さなウィンドウは一種の時計。このゲームにもしっかり昼と夜があるのだ!

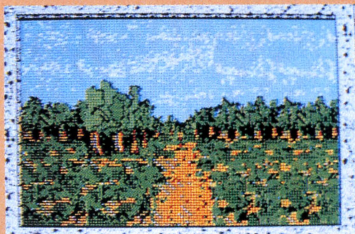


▲メイン画面。地のモノクロームが上品な感じだ

※画面は開発中のものです

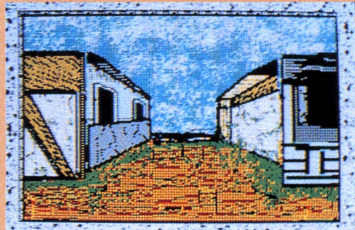


# リング・マスターの世界へようこそ!



▲森の道。フィリアス=ノギスは森林が豊富だ

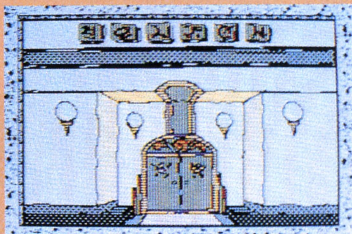
テーブルトーク型RPGのおもしろさを再現、というだけあって『リング・マスター』の背景となる、物語の設定はかなりの凝りよう。第1作のシナリオの舞台となるフィリアス=ノギスの歴史について簡単に説明すると――



▲街に入る。街では多くの情報がキミを待っている

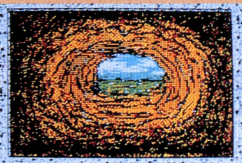


■神話時代 光の王の息子、ロエル・アル・ラグーンは、ある日、敵対する異国の姫、フィリア・リアンに出会い恋におちる。光の王の怒りを恐れ、のがれたふたりが降り立ったのが、フィリアス=ノギスの地であるという。このふたりが建国の祖とされるが、実在したかは定かではない。



▲リングパレス。リングナイトにとつての心の故郷

■中興 その後王国は発展を続け、ヤスター・ピロジスが国王になる頃には国力は最高潮に達した。が、やがてピロジスより3代目のグリーンイン王の死後、王座をめぐる内乱が激化、隣国トナデ=レイの侵略を招き、国力は衰退の一途をたどった。エクス・リアビは衰退のきわみにあるフィリアス



▲洞窟からようやく脱出できた!

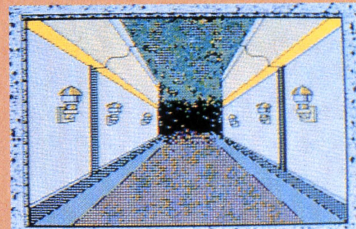
＝ノギスを憂え、ついに挙兵しトナデ=レイの傀儡政権を打ち破り、国家中興の礎となる。またエクスに力を貸した大魔導師ファブリスは、リングの絶大な威力によって王室を支える原動力となった。「リングナ



▲アーサルド全図

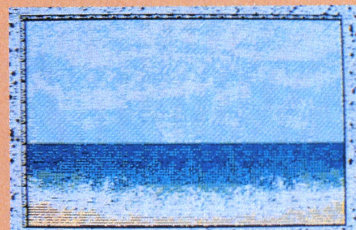


▲アーサルド全図(裏)



▲洞窟内に宮殿があった。待ち受けるものは……!?

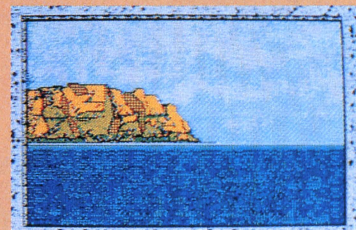
イツ」はファブリスによりリングを与えられ、騎士道と魔法学を修めた親衛隊である。この中からさらに数人が選ばれ、リングマスターとしてリングの持つ秘められた力をファブリスより伝



▲海だ! さっそく飛び込み沖へと向かう

授された……。

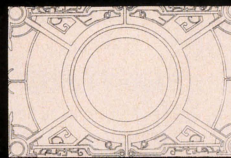
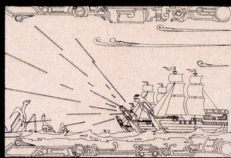
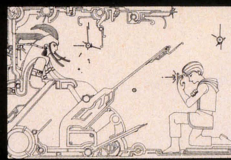
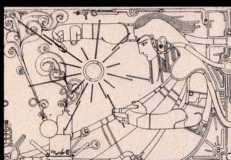
という具合。ほかにもリングにまつわる秘密、神話体系、フィリアス=ノギスが位置するゴドラント大陸の歴史など、ストーリー背景は盛り沢山だ。



▲泳いでいるうちに島影が。上陸は間近だ

## リングについて

リングの力とその起源については定かではない。が、一説によるとこの世界へ降り立った「光の王」たちが故郷へ戻るために開いた「光の門」のカギとなるものがリングであると言う。光の門はあまたの世界へ通じ、伝説の神々の故郷はその果てにあるという。いずれにせよ、現在ではそれを確かめる術はない――。







# 盛りだくさんのゲームシステムだ!

さて、肝心のゲームシステムについてだ。今回の取材で特に印象を受けたのが、最初のページで述べた会話・戦闘モード。またキャラクターのパラメータに関する話では、たとえばメンタルポイントの設定などは「本物らしさ」を追求するための新機軸のひとつだろう。ただしここでゲームシステムを語る上で決定的なことをひとつ言う。

「このゲームではコンピュータRPGにつきものの戦闘は、むしろ副次的な要素である」ということだ。取材中、戦闘について聞いた時このように言われ、思わず聞き返した程だが、よくよく考えてみるとテーブルトークでは戦闘は最後の手段。だいたい生身の人間が1日に何度も戦闘ができるなんておかしい——というのがテーブルトークRPGからの発想ではないだろうか!?

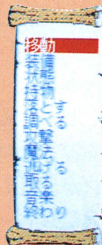
戦闘よりも全体的なストーリー展開を楽しむ、やはりここいらあたりがホビー・ジャパンらしさというところ。これからのコンピュータ版RPGがさらにおもしろくなりそうだ。



▲占い師がキミの行くすえを占う



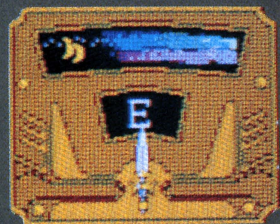
▲武器店。能力に合った買物を!



▲コマンド選択ウィンドウ。一見オーソドックスな画面だが、その中味は…

## ★昼と夜

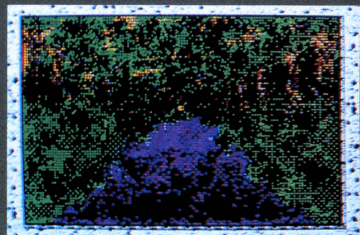
メイン画面の中央右側に、現在の時刻が表示される。「本物らしさ」追求の姿勢から、昼と夜はグラフィックで表示されるほか、ゲームを通じて様々な局面で大きく影響する。たとえば夜眠らずに活動すると疲労度が急激にアップするといった具合。右の写真はいわゆる時計で、太陽(昼)と月(夜)が交互に入れかわる、なかなか凝ったつくりになっているのだ!



▲現在進路は東へ。夕闇がしだいに迫る



▲昼。冒険者にとって日の光はありがたいもの



▲夜の森は不気味に静まり返る。危険な時間帯

## ★戦闘モードのこの凝りよう!

「戦闘はあくまでも最後の手段」と言いながらも、戦闘モードはかなり凝りよう。キャラに「切る」「殴る」「突く」「射つ」といった4つの能力が設定されるほか、右手左手の違いによる命中率、また戦闘時には戦闘距離、使用する武器の習熟度、難易度

といった要素がある。また、自分の能力に合った武器を選ばないと使いこなせず、武器を落としたりするようなファブルが出るので要注意。やはり「最後の手段」の後に続けて、「最後の手段だが、やる以上はしっかりとやっつけてのける」と言うべき。

## ★新機軸人工無脳だぜ!

人工無脳による会話システムの導入は『リングマスター』の楽しみのひとつ。見かけ上は『ウルティマIV』のような感じになるらしいが、ストーリー重視のこのゲームにとって会話システムは命とも言えるべきもの。

パソコン・ネットワーク上で反響を呼んだ「人工無脳」が、ゲーム上でどのように改良されているか楽しみだ。多分ホビー・ジャパンのこと、アッと驚く仕掛けを用意しているはず。

## 重要パラメータ

それにしてもよくそこまで——という凝りようなのが数多いキャラ・パラメータ。特にメンタルポイントなどは納得! の一言。人間ってメンタルな生き物なのさ!

### ●メンタルポイント

いわゆる心理状態。7段階が設定され、上から順に狂乱、怒り、勇猛、平常、不安、おびえ、恐怖の順。狂乱は身の程知らずな戦闘を招きやすく、恐怖して逃げてばかりでもゲームは進まない。やはり人間平常心が大切、というわけで、キャラのメンタルポイントには気を配る必要ありだ。人間は戦士と云えどもデリケートな生き物。可愛がってやってくれ!

### ●疲労度

疲労度の設定もかなり細かい。装備状態(軽装か重装備か)や戦闘、魔法の使用などによって疲労ポイントが消費され、0になると意識を失い自動的に休息状態に入る。特に戦闘の際、疲労度(A~Dレベル)に応じて命中率が修正されるので要注意。休息を取らない立て続けの戦闘は身の破滅につながる。戦う時は最高のコンディションでいどませてあげたい。

### ●スキルポイント

スキルポイントの割り振りによりキャラの性格が決定される。振り割りは以下の11能力。すなわち①切る②殴る③突く④射つ⑤調べる⑥忍び歩き⑦泳ぎ⑧鑑定⑨天の魔法⑩地の魔法⑪心の魔法。このポイントは冒険の成果によってアップさせることができる。ただし成長の度合いについては表示せず、内部処理をするので注意。自分のキャラは自分がいちばん知っている!?



# RPG 無 教養講座



## ③ 正しいRPGのやりかた

1. ゲームを始める前には、準備運動をちゃんとやる。
2. 電源をいれるときは、マイキャラが死ぬときの覚悟をしておく。
3. 敵に出会ったら、神サマに感謝する。
4. むやみに殺生をしてはいけない。
5. マッピングなんか絶対にする

な。マップぐらい、アタマにたたきこむ。

6. レベルはなるべく上げずに、たっぷりスリルを味わう。

7. カネは使うな。ぜいたくは敵だ!

-----  
これでRPGが攻略できるものならやってみな!



## 従来のコンピュータ・RPGにあきたらないキミへ

というわけで『リングマスター』のおおよそのあらまし、理解していただけたらうか? 詳細を極める戦闘システムの凝りようといい、メンタルポイントに代表されるような「本物志向」といい、多くの点でこれまでのコンピュータ版RPGとは異質な発想が見られるが、ホビージャパンにとってはこれが「当たり前」のことなのだ。

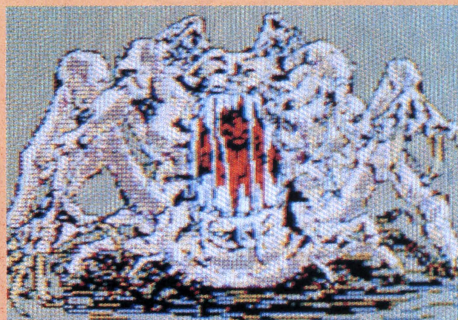
製作者サイドに言わせれば、このゲームの開発の動機はただただ「従来のコンピュータRPGにあきたらなかった」ゆえ。テーブルトークRPGの視点から見れば、ひたすらに敵を殺し、金と経験値アップにはげむといったパターンの繰り返しには疑問を覚えるのは当然のことだろう。ホビージャパンの考えるRPGとは、「奥行きのあるストーリー」とキャラクターが行動する際の「本物らしさ」を可能な限り追求するものだ。

最後に、『リングマスター』は1回限りの完結ではなく、「シナリオからシナリオ」へ、キャラクターを移動することによって、様々な冒険を楽しめるように設定されている。いわば拡張性を持ったRPG。しかも、この続編というのも極めてテーブルトーク型的な発想で作られている。つまり、長編シナリオだった第1作に対して第2作はショートシナリオ集になるのだ。いくつもの短いシナリオを解決しているうち

に、その背景をつらぬく大きな謎が見えてくる...というこの形式はテーブルトーク型ではおなじみのものだが、コンピュータ版ではまだ珍しい。さらに、第3作は100人程度の戦闘部隊を指揮するという集団戦闘の要素も加える予定とのこと。

コンピュータ版『リングマスター』シリーズは、この第3作で完結する予定だが、ホビージャパンではさらなる展開も考えているそうだ。『リングマスター』について言えば、テーブルトーク型RPGのモジュールとしてこの背景世界を使ったものを出すということも可能である。そしてコンピュータ版RPGとしても、このシステムはほかの世界・ほかのジャンルのRPGに利用可能なのだ! 戦闘システムなどを変更すれば『トラベラー』などのSF・RPGもできるし、メンタルポイントの要素を変えれば『クトゥルフの呼び声』などの幻想と怪奇のホラーRPGもできるのだ。

ゲームの老舗ホビージャパンのコンピュータゲーム、当分目を離せないぞ!







# ファンタジーⅢ

Phantasia III

## ニカデモスの罠

シリーズ完結編というだけではなく、オトナのムードも持ったオシャレなRPGというところにも注目したいこのソフト。前号に続いて、こんどはさらにつっこんだ情報をキャッチ!



## ニカデモスよ、待ってろよ!!

『ファンタジー』シリーズもこれで3作目。まだ1本もプレイしてない人のためにこのシリーズがどんなカタチで来たか、まずまとめてみよう。『ファンタジー』が発売されたのはかれこれ2年ぐらい前。ちょうど『ザナドゥ』旋風が一息ついたころだ。キャラクター・パラメーターの細かさ、スクロールを読むことで少しずつわかっていくストーリー、マッピングの必要がないダンジョンなどなど、ボードゲームにより近い斬新なシステムということで、さすが本格RPGといった評判を得た。

そのすぐあと（といっても半年ぐ

らいかな）に『Ⅱ』がでたが、システムのほとんどはそのまま、舞台をジェルノアからフェロンラに移しての冒険となる。同じといってもパーティが全滅すると地獄に送られランダムでアンデッド、つまりゾンビとして復活し、また冒険が続けられるなどの“遊び”はしっかりついていたのがおもしろかった。

そしてこの『Ⅲ』。大きく変わったのは戦闘で、弓が使えるということや、ボディ表示が加わってよりリアルになっている。ストーリーも完結編にふさわしく、シリーズを通しての悪の帝王ニカデモスとの対決だ。

と、まあストーリーはこんなとこだけど、それにもまして見て見てといいたいところは、前2作とガラッとイメチェンしている画面デザイン。これが? って聞きたくなるような現代的な洗練された仕上がりを見ろ。まるでマック（そうあのパソコン界のベンツ）じゃないか。ゲーム内容がいいとわかっているだけにオッ! と注目したい理由はここにあるのだ。



### ファンタジーⅠ



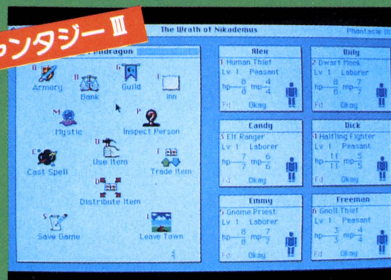
▲アメリカ版は'85年に発売された。発売元のSSIという会社は、はじめSLGで名が知れたところ

### ファンタジーⅡ



▲街の中の風景。メニューに書かれていることは同じでも、下の『Ⅲ』と同じシリーズとは思えない

### ファンタジーⅢ



▲キリッとしたレイアウトは、アメリカ版とはまったく違う。このまま逆輸出したら売れそうなくらい





# 街の中はそりゃ大さわぎさ



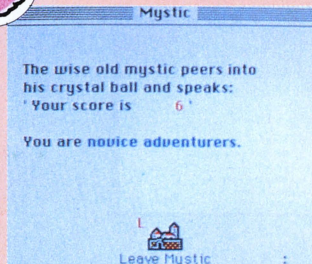
## キャラクターをのぞくと

Details		Details	
Level: 6	Strength: 14	Shield: 14	Lr Shield
Race: Elf	Intelligence: 21	Armor: 21	Ring Mail
Class: Wizard	Dexterity: 14	Bow: 14	Self Bow
Organ: Scumder	Constitution: 16	Thap: Wrasor	Sword+4
Status: Okay	Charisma: 16		Sword+5
Social: Noble	Luck: 15	Pushin: 15	Page 5...
Score: 6	Attack: 60		
Exp: 2500	Party: 72		
Gold: 49766	Spd: 32		
Age: 172	Trap: 34	Head: Okay	
	Disarm: 1	2 Arm: Okay	
Hit Point: 12	Listen: 32	Tacso: Okay	
	Fire Bow: 90	L Arm: Okay	
Magic Point: 12	Pick Lock: 1	Flap: Okay	
	Swim: 60	L Leg: Okay	

魔法使いの身上書。左上からブロックごとに、レベルや職業、経験値や所持金、能力、スキル、装備、ボディ状態



## 私のことを占って



ダンジョンをクリアしたときなどにいく占い師。テストみたいにいま何点とでるのがオモロイ



ゲームの始まりはキャラ作りといきたいところだけど、残念ながらそこはまだ未完成。しかたがないからまずは街にくりだしてみよう。

ゲームを始める街はベンドラゴン。なんか新しくできたカフェバーみたいな名前だけど、まずはギルドにいてみるか。ずら〜とでできたのは、あらかじめ入れておいてもらった“テストキャラ”だ。といってもレベル1だから、装備を整えに武器屋へ直行。ふ〜ん、いろいろあるなあとしばらくウインドショッピング（でもべつにイラストがでてくるわけじゃないからカタログショッピングかな）。それじゃこれちょうだいと指定したら、なんとお金がないぞ。えらい恥かいた〜、と頭をカキカキすぐ銀行へ。ついでに占い師のとこへいったけど、まだ0点だとかいわれてしまった。冒険してないからそりゃそうだなあ。

こうして必要と思われるポーション、武器そしてスクロールを買い込み、こんどはそれを分配した。さて、冒険へでるぞ。



## みんなで山分け

Member	Class	Use	#	Sh	Bow
1 Francis -F-	15	8	0	4	
2 Arthur -B-	14	7	0	4	
3 Helen -F-	14	7	0	4	
4 Charles -P-	14	7	0	4	
5 Douglas -M-	15	5	0	4	
6 Edward -W-	15	5	0	1	
7 Sell					

To which party member (or sell)?

Item	Pts	Usable by
1r Shid-5	15	Shield 1 2 3 4 5
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6
1r Shid-1	15	Shield 1 2 3 4 5 6

分配は新しい装備を買ったときや、マジックアイテムを拾ったときにおこなう。全体が見わたせるのでとても便利



## 残高はいくら

Member	Account
Francis	41937
Arthur	43095
Helen	20742
Charles	46416
Douglas	45810
Edward	49022

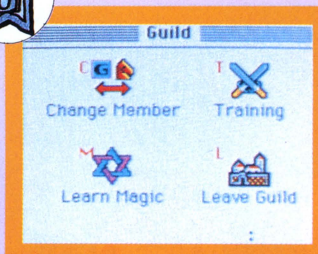
Deposit Withdraw

Party carrying 205

このゲームの銀行はみんなオンラインでつながっているらしい。だからどの街からでもおろせるのだ



# レベルアップはこうなる、ああなる



▲ギルドはキャラにとり、とても重要な場所

レベルアップはギルドでしかできない。右上のアイコン「トレーニング」がそれだ。これにはお金が必要で、レベルや職業によってその金額は変わっていく。新しいマジックを覚えるのはそれとは別で、左下の「マジックを習う」アイコンを使う。ちょっとめんどうだ。



Francis  
It will cost 2534 gold pieces, tk?

You can train 5 skills(s).

	Attack	176	106
Parry	25	01	
Spd	5	9	
Trap	15	16	
Bowman	15	22	
Listen	5	9	
Fire Bow	105	110	
Pick Lock	25	28	
Swim	61	69	

▲どのスキルを上げようかな。左がいまの数字で右が上がったあと



Learn Magic Name

- Fire Flash 2
- Fire Flash 5
- Nieja 1
- Transmutation
- Recency
- Party Recency

Bought the cost is 53 gold pieces for each try to learn a spell. Which spell?

▲マジックは戦士でも覚えらる。ここでもお金が必要になる



Shares for 7 (max-5)

	Shares
Francis	1
Arthur	1
Helen	1
Charles	1
Douglas	1
Edward	1

0 Ok

Each shares 4746 Exp. 1051 Exp.

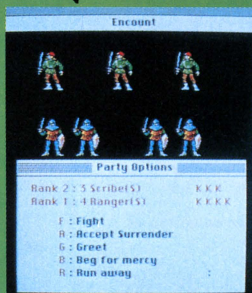
▲Exp. をプレイヤーがかってに分けるって妙な感覚だね





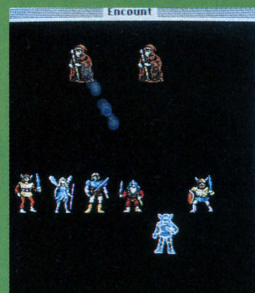
# COMBATはどんなものかい

オイ、そのオーク  
ちよつと顔かせ



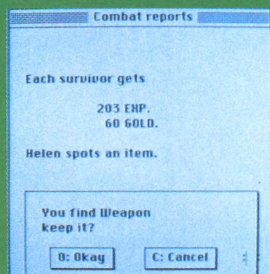
▲あいさつもできる戦闘オプション。アメリカだから「ハ・ヘイ」かな

冒険には危険がつきもの。もちろんこのスキャンダル島（そう、このゲームの舞台ね）でも、街をでるとすぐモンスターと遭遇する。



▲後ろに下がっていても、相手マジックを使うとダメなのね～

モンスターを倒せば、いくらのお金とアイテム、それなりの経験値を手に入れられるが、これらのものはその場ですぐキャラには渡されない。いったんパーティのものとして集めておき、街に入るときに分配するのだ。ここらへんもちょっと変わっているところだろう。



▲血と汗の報酬。下の囲みは「武器を見つけた」という表示。何かな？

## MONSTERくん



ワイルドドッグ  
▲ゲゲツ、かまれたら痛そう



オーク  
▲まるつきり「ドン」チャン



スクライフ  
▲人間でもゆだんできない

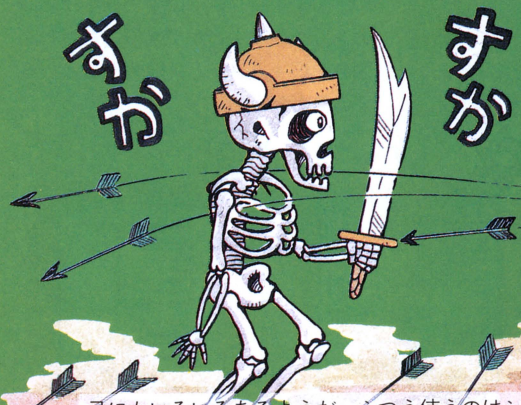


ウィザードリイ  
▲魔法使いはもっとコワイ

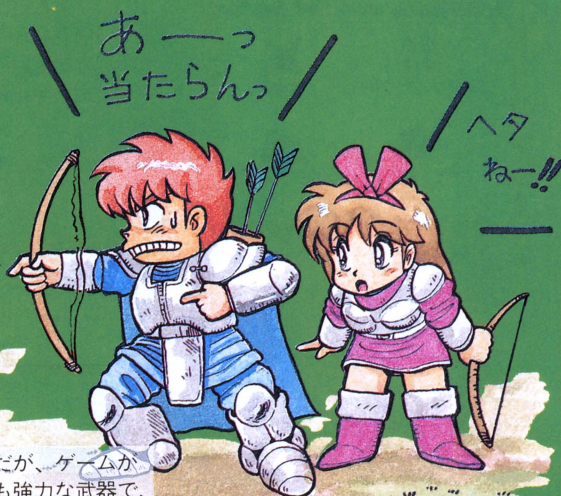
戦闘になるといろいろなオプションが取れるのも『ファンタジー』の特徴のひとつだろう。「あいさつする」から「降伏をすすめる」なんてなされないものまで取りそろえてあるのには笑っちゃうね。まあ最終的には戦闘になることが多いけど、このあたりはボードゲームの影響だ。さらに戦闘が進めば、各キャラは前にでたり後ろにさがったりできるから、ヒットポイントのない魔法使いはなんかは後ろにおけば安心。

弓があれば撃ち、やりを持っているなら突く、マジックがあればそれを使うなどを決めて結果を見るまでが1ラウンドだ。あとはこれをくり返していく。もちろん弓なら後ろからも撃てるが、やりや剣は最前線じゃないと効果がなないのはあたりまえ。とにかく弓をうまく使うことが、こんどの戦闘のポイントになるのは間違いなさそうだ。

## BOWでボツ



弓にもいろいろあるようだ。ふつう使うのはショートボウだが、ゲームが進むとマジックボウなんかも手に入るらしい。それはとても強力な武器で、どこかのダンジョンの奥深くにかくされているという





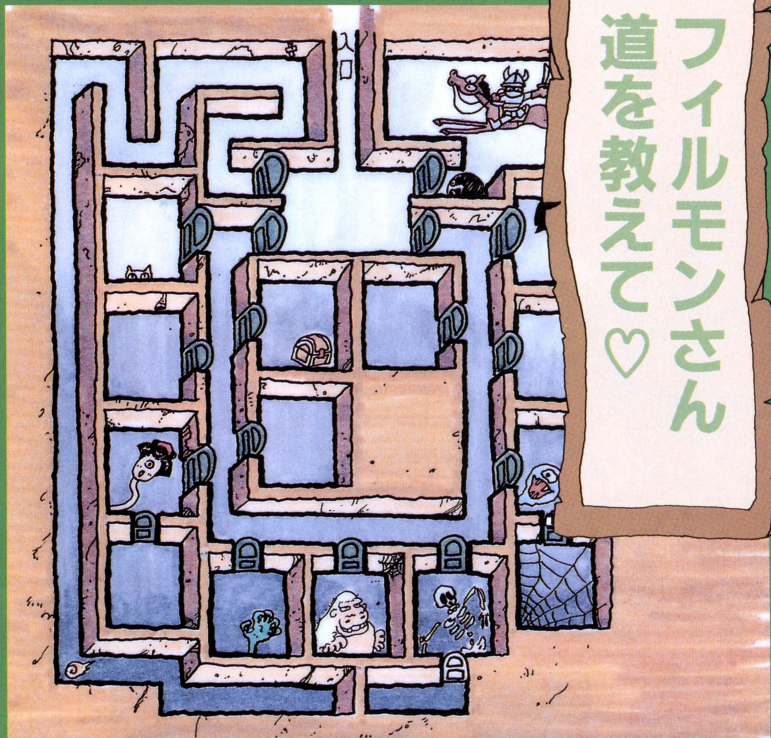


# 地下迷宮へようこそ

♪〜♪  
ここへ  
♪クッククック

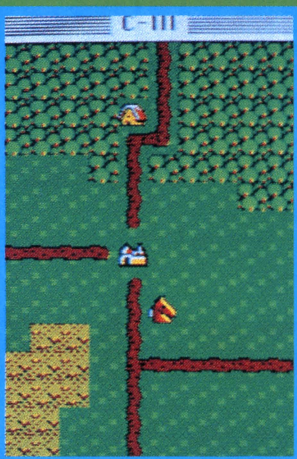
RPGといえばダンジョンがあるのは、コンプティークにHページがあるくらいこの業界の一般常識。なるほど街で買ったスクロールを読めば、ペンドラの南にこの島の記録所があるぞ。これはもちろんダンジョンのことに決まっているな。たぶんここがファースト・ダンジョンになるんだろうと、かつてに決めこんでさっそく探険に。

う〜んなんて暗いんだと思ったら、歩いていくうちにどんどんまわりが見えていくぞ。そうだった、このゲームは自動的にマッピングしてくれるんだだけ。できたマップが右だ。初めてのところを歩いているとモンスターにはよく出会うが、1回歩いてマッピングしたところではあまりでない。反対に絶対でるとこもあるみたいだし、これはきつと何か意味があるんだろう。



フィルモンさん  
道を教えて♡

ペンドラ周辺



▲ダンジョンはペンドラコンから徒歩5分のとろろだよ

中にはいくつか部屋がある。入ると「スクロールが散らばっている」とかの表示がでてくるからすぐわかるが、どれどれと探してみてもなにもないのがほとんどだ。やっと「見つけた」と思ったらトラップだったり、こんどもまたかと思うと金が手に入ったりとなかなかイヤらしいつくりになっている。もうイヤといっても、こういうところ

に重要なものがあるのは定石だ。もちろんシークレット・ドアもあるからよく目をこらして歩くな。

そうこうしてダンジョンの奥までいくと、『II』でもでてきたフィルモンがいたぞ。そしてまたまた情報をくれるではないか、う〜んありがたいジイさんだな。その情報ってのはね、ア〜残念、もうスペースがないや。

## RPG 無 教養講座



### その④ RPGはどうしてファンタジー

今回は、東京都林君の質問にお答えしよう。

「RPGっていうと、なにがなんでも西洋のファンタジー。ドラゴンやエルフ、ドワーフがてきますね。SFや和風のものもあるけど、ほんの少し。どうしてですか？」

それはだね、ズバリ、明治維新から脈々と続く、西洋かぶれの考

え方からくるんだよっていうのは古すぎるか。つまりだな、魔法とか、モンスターのイメージやシナリオが、西洋のファンタジーだといちばんびったりだからなんだ。

でも、ソフトハウスさん。ほかのジャンルのRPGもいろいろ作ってよね。西洋ファンタジーばかりじゃ飽きちゃうよ。







# ラスト・ハルマゲドン

先月号で紹介した超RPG、『ラスト・ハルマゲドン』も、完成まであとわずか。今回は、この謎に満ちた世界を微に入り、細に入り解説しよう。

ご案内は、世紀のゲーマー、ディヴ菅原です。では！

## 物語はここから始まる…



▲これがスタートシーン。石板がまわりを囲んでいる

あれ？ ここはどこだ。おかしいなア、編集部でゲームをしていたと思ったら、いきなり砂漠の真ん中に出てしまったゾ！

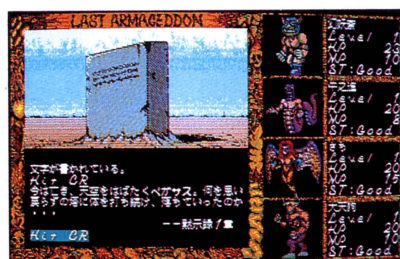
「フッフ、ファッハッハッハ」だ、だれだ、私ことこのディヴ菅原を笑っちゃうヤツは！？

「おなじみ、ブレイン・グレイの飯島ですよ」

なんだ、おどかさないでよ。それにしても、ここはどこなんですか、飯島さん。

「何をいってるんですか。『ラスト・ハルマゲドン』の世界ですよ」あっそっか……、デエヘイ！

「ハッハッハッ。せっかく来てもらったんだから、



▲石板のアップ。いわゆるひとつのメッセージボードのようなもの

どーですこの世界の体験リポートなんか書いてみては」うーむ、いい企画ですね。なんかこう“夜の歌舞伎町体験リポート”みたいで、好きだなあ。

「でしよ！ 私が案内しますから、行きましょう」

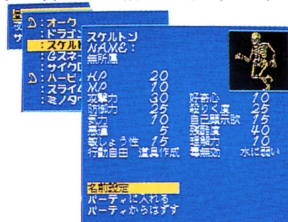
というわけで、私とMr. 飯島の珍道中が始まった。

お、ここがスタート地点か。石板がいっぱいならんでるなあ。最初は、この石板に書かれた文字を読んで情報を得るのか。ふーん、なるほど（石板を読むが、ほとんど意味がわからない）。

「では、コールド・スリープルームに行きましょ」

なんですか、ソレ？ 新しい風俗の店？（バカ）

「この砂漠をつぎて行くとあるですよ」（山本晋也みたいな口調）ほほう、で、予算はどれくらいですか？（ホントにバカ）



▲先月号で紹介したときに比べモンスターへのグラフィックが変わった

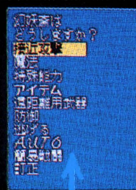
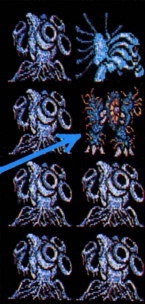
ブレインの世界は、まだまだ始まっ  
たばかりだ。何が待っているのか？





## エイリアン対モンスターのおぞましきバトルシーン

こちらエイリアン・チーム。なぜかステータスが表示されない。手抜きではない、ちゃんと理由があるとか



こちらモンスター・チーム。ちゃんと、各人のステータスが表示されるのだ

戦闘時のコマンドメニュー。AUTOコマンドを選べば、勝手に戦闘をしてくれるのでラク

と、いうわけで、飯島氏とデヴはエイリアンと遭遇したんだネ。バトルシーンは、コマンド選択方式で接近攻撃・魔法・特殊能力・遠距離用武器etc. など全部で9つの中から選ぶんだ。中でもうれしいのがAUTO

コマンド。これを選べば、自動的に戦闘が行われる。デヴのようなモノグサには、ありがたいコマンドだね。オッ! とかなんとかいってる間に、デヴたちの戦闘が終わったみたいだゾ。結果は、どうかなア。

ねえ飯島さん、ちょっと休みませんか?

「なんだ、疲れたの、ハアハア。ぼくなんか平気ですよ、ハアハア」

あんたねえ、いってることとやることがバラバラじゃないの。ん、なんだなんだ、キミたちは、とーっても変な顔しやがって……。ワアオ! あんたら何をするんだ! ヤロメ、ヤ、ヤメテ~~~~!!



▲攻撃するキャラが、前に出てくる

## うーん奥が、ぐらと深いんやネ

「いやあ、なんとか勝てましたね、デヴさん」なんとか、ではないでしょ。逃げてばかりいたくせにィ。

「いや〜、私はホラ、頭脳労働専門ですから」それじゃ、私は海老一染太郎ですか! (ふたりいっしょに)「おめでとうございます〜!!」

……。先へ行きましょう。イテツ、さっきの戦闘でだいぶんケガをしてしまったな、イデデデ。

「そんなときは、さっきのスタート地点の地下にある洞くつに戻ると、体力が回復しますよ」へえー! でも、これくらいならダイジョーブ。

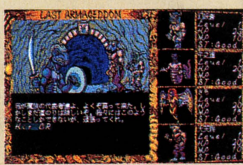
あいかわらず、わけのわからん会話をしながら、ふたりはコールド・スリープルームをめざし進んでいった。「そろそろ夜になってきましたね」夜になると、実際のプレイでは、昼行動タイプのキャラと夜行動タイプのキャラが交替するんだよね。それはともかく、目的地はまだかしらん……。おや、なんか変な建物があるゾ! そーか、あれがコールド・スリープルームか。

あそこには、何があるんだろう。え、



夜になった

◀夜になると画面も暗くなる



◀洞くつに帰るとHPを回復できる

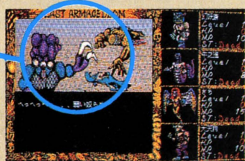


◀ダンジョンの中には重大な秘密が……

▶ううむ、かなり押されているゾ



ここは変更になる



▶全減すると、こーなっちゃう

ダンジョンの入口があるの!? よーし、入っちゃいましょ、飯島さん。

おやまあ、ずいぶんキレイな3Dダンジョンですね。ここでは、どんなことがあるのかな。え、アツと驚くイベントがあるって? 見せて、見せてください……。ん、え〜!! まだ完成してないから見せられない!? 完成するまで楽しみに待っててね、だって? 7月16日発売だからヨロシクねって? いや〜、飯島さんて商売うまいなア、まいっちゃうよな〜。

うっ、いかん。話がズレズレにズレてしまった。戻そう。飯島さんの話によれば、このゲームにはさまざまなイベントがしまれいて、そのイベントを体験しかつ解いていくと……。とゆー展開になるんだそーな。

うーむ、どんなイベントなんだろうーか、と考えながら、われわれはさらにマップの奥深く潜入していった。

「あつ、デヴさん。またエイリアンが出てきました……。え、やっつけてやるって? だめだめ、あいつらはさっきのとちがって強いから……。あつ、デヴさん、だめだったらデイ……!!」





ディズプレイは、そのとき映画館に変わる……

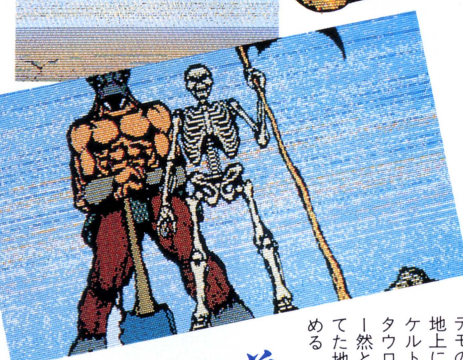
無謀にもエイリアンに向かっていったデヴ菅原の運命やいかに？ なーんてことは置いて、『ラスト・ハルマゲドン』の売りのひとつである、デモ・ディスクの内容を紹介しよう。

なにせ、ディスク1枚まるごと、オープニング・デモに使っているだけあって、その中味はかなり濃いぞ。

ごく1部だけど、そのグラフィックを見開きページで紹介するけど、スゴイでしょ。おまけに、これがアニメーションするんだな。しかも、あるものはグググッ、とスクロールする。あるものはコマ落としての動く、といった具合に、その処理のしかたがみんなちがうんだから、まいるよね。 ㄨ



モンスタースターたちは地上に復活した……



◀オープニングデモの一部分。地上に現れたスケルトンとミノタウロスは、ポーンと変わりはてた地球を見つめる

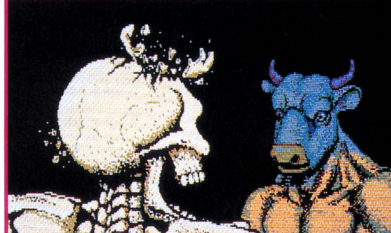
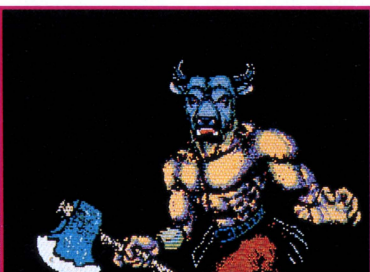
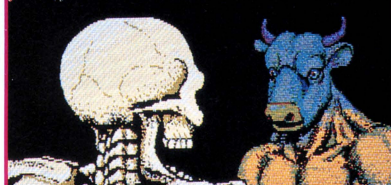
そこには新しい敵が!?

ㄨでは、このデモで語られる、プロローグ・ストーリーをちょっと教えよう。

遙かなる未来。地球は荒々しい原野と廃墟が広がっていた。人類はすでに滅亡し、生物の影さえ地表のどこにも見あたらない——しかし、母なる地球は地底に眠る無数の命を呼びおこした。モンスタースターの復活である。

「美しい大地だ」ミノタウロスが、その手に砂をつかんだ。と、そのとき、スケルトンの頭骸骨がふっ飛び、ミノタウロスは爆発した！ ㄨ

モンスタースターが倒される場面のアニメ処理はミゴト



ㄨ天空より来襲したエイリアンの群れ。モンスタースターとエイリアンの地球最後の戦い、『ラスト・ハルマゲドン』がいま幕を開ける……。

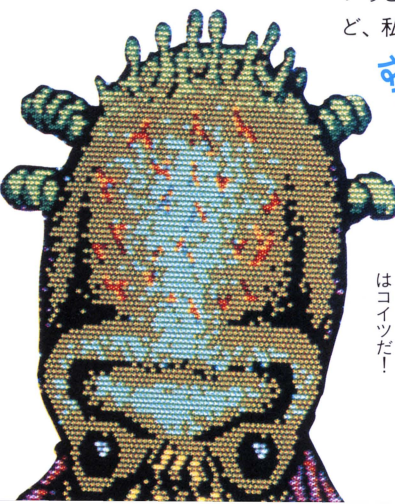
と、ここまでがプロローグである。あ、いっとくけど、私は無

事エイリアンから逃げおおせた奇跡の男、デヴ菅原ですからね（じゃ、さっきまでこの記事を書いていたのはダレよ）。

えーと、Mr. 飯島という人は映画マニアで、この『ラスト・ハルマゲドン』大ヒットさせて自分で映画つくるぞー、とはりきっている人なんだ。そんな人がつくったゲームだから、このデモにしても、じつに映像を意識したノリなんだよね。

いやデモだけじゃない。ゲームのあちこちに、映画マニア飯島のとびっきりのアイデアがこめられているぞ、ヨイショ。

あ、そうそう。Mr. 飯島は敵キャラであるエイリアンに関して、特別な仕掛けをしているのだ。それは何か、右のコラムで本人が自慢しているので、まあ、読んでやってくださいな。では、飯島さん、どうぞ！



ちゃんとコイツは？

◀スケルトン殺しの真犯人はコイツだ！

## Mr.飯島の告白

ムフフフフ、飯島です。私は、『ラスト・ハルマゲドン』にデモ・ディスクだけではなく、エイリアン図鑑というディスクも1枚つきます。たとえばゲームを始めますね。で、今日はもうやめ、というとき、この図鑑ディスクを入れると、その日開ったすべてのエイリアンのデータがインプットされるんです。で、どんどんインプットしていけば、ゲームが終わるころには、リッチなエイリアン図鑑が完成していると——まあ、こういう段取りになっているんですね。私って天才ですね。

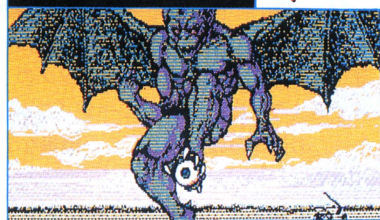
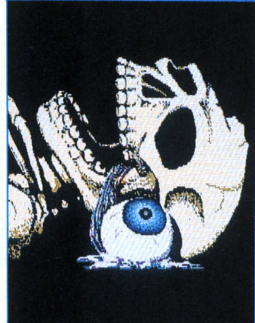




▲ついに正体を現したエイリアン。彼らはなぜ、この地球にいるのか？

ということで、さっきのエイリアン図鑑以外にも、マップエディターみたいなモンもつけようか、という企画もあったりで、こりゃーゲーム本体よりオマケのほうがオモシロそ〜だな……。ググッ、く、苦しい。やめてくださいよ飯島さん！ いきなり首を締めないでよ……。え、ゲーム本体はもっとオモシロイって？ もっとゲームの話をたくさん紹介しろって？

リクエストに応えましょう。謎のエイリアン、じつはチリウス星系から地球を131番目の植民地にしようとして来た連中のふるまいにカッとなった、地元住民(?)であるモンスターたちは、ついに立ちあがった——てなところからゲームは始まる。モンスターたちはそれぞれの一族から1名代表を出し、彼らがチームを組んでエイリアンと対決することになる。で、いちばん最初に紹介したように、ダンジョンやら荒野やらで戦闘したり、イベントに遭っていくんだけど——、これだけだとちょっと変わったRPGにすぎないよねえ。じつはね、じつ……。グエッ、首を締めないでよ飯島さん!?



▲倒されたスケルトンの眼球をつかみ、飛びさるガーゴイル。こんどは戦争だ！

かくして再び  
——戦いの日々が——

**RPG**

無

**教養講座**



## その5 輸入版RPGは本格派？

『ウィザードリィ』『ウルティマ』シリーズ、『マイト&マジック』など、最近ではアメリカのRPGの移植版が大ヒット。輸入版RPGって国産とはちがった魅力がある。ここでは、その魅力を解明してみようってワケ。

その1. 輸入版RPGには、アクションRPGがない。

『ウルティマ』シリーズは、一見ARPG風だけど、じつはそうじゃないんだよ。

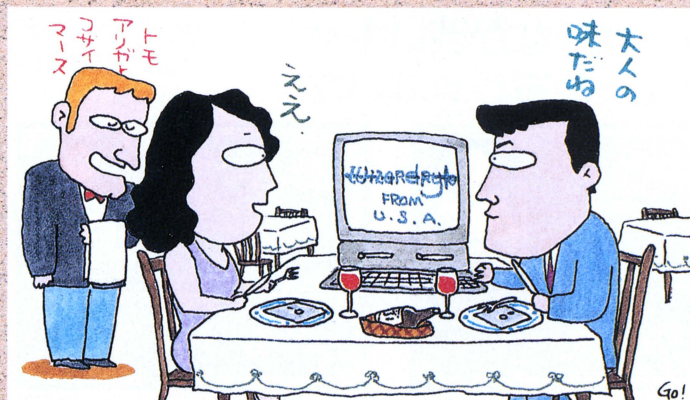
その2. 輸入版RPGは、シナリオがすごい。

『マイト&マジック』のように、さながらAVGみたいにいろんなイベントをこなしていく、イベント

重視型のRPGや、『ウィザードリィ』のようにシリーズでストーリーがビシッとキマッていたりして、ゲームにのめりこみやすくなってる。もちろん最近では、国産RPGもシナ

リオがしっかりしてるのが多いけどね。

結論、輸入版RPGの人気の秘密は、おとなっぽさなのだ。キミも輸入版RPGにトライしてみる？







そこでコンプティークが誇るRPG  
特捜班(といってもクロ先生と編のTく  
んのふたりだけ)は、禁断の魔法を使  
って情報を集めることにしたんだ。

呪文でも使わにゃ、情報が手に入らんわい！

Ｔくん わっ、いてて、頭が痛いっ！  
クロ先生 そんなに痛い？ 脳細胞の

クロ先生 心配御無用。この魔法をかけられた者の頭には、なんとRGB端子がついてるんだ。これをモニターにつないで電流を流せば、Tくんに見えたものがテレビに映るってわけさ。わたしの改良だよ。いまはデジタルRGBにしか対応してないけど、こんどはアナログRGB対応の新魔法を開発す



る予定なんだ。

Ｔくん ギャアアアアアアアー！

林さん だいじょうぶですか？

クロ先生 ちょっとした拷問みたいなものだけど、わたしが痛いわけじゃないから、まあ気にしないことにしよう。それより撮影の準備をして、モニターに注目っ！

編集部一同 おつ、なにか見えてきたぞ、ボルノかな！

おっ、なかなか渋いキャラクターたちじゃないか

キャラクターのデータは、『アドバンスドD&D®』のものとはほぼ同じ。でも絵が入っていると、ぐっと親近感がわいてくるね。下の文字はキャラクター紹介だ



▲クレリック(僧侶)のローランドは22歳の人間



▲エルフの魔術師ロアリン。まだ150歳の若さだ



▲ドワーフの戦士グリフ。もうレベル7なんだぞ



# じゃ冒険の旅に出てみようか!



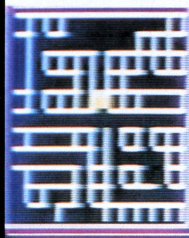
◀地上の旅は『ウルティマ』みたいな、2Dの平面マップなんだ。でも馬に乗ってる絵が出るころは、ちょっと変ってるね。ちょっと見にくいかもしれないけど、川の河口の近くの海に面したところにあるのが、パーティの目指しているフランの町だ。はるか昔の戦争で荒れ果てて、一時期は住民が全員逃げてしまい、廃墟になってたんだけど、最近は昔の栄華を目指して再建中だよ



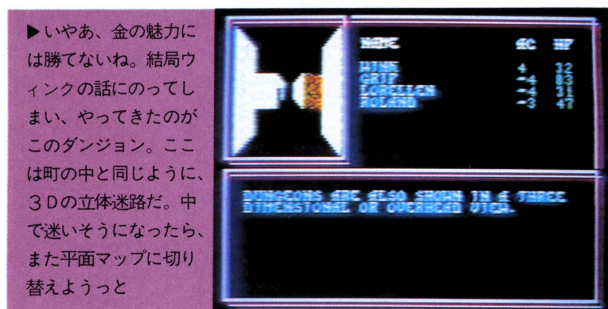
◀これがフランの町だ。海に面した港町だね。勇者たち(阪急ブレーブスじゃないよ)が集まってきて、町を再興しようとしている最中なんだ。このパーティの3人(ローランド、ロアリン、グリフ)も、そういった勇敢な冒険者たちの仲間だ。しかし一時期は廃墟だったから、昔の建物はみんな崩れてしまい、あちこちにダンジョンのような迷宮があるんだ。もちろん怪物もひそんでいるんだよ



▲町の中は3Dの立体的な画像なんだ。あっ、マッピングがきれいな人、ちょっと待って、別にマッピングをする必要はないんだよ。というのはコマンドによって、右にあるような平面地図に、自由に切り替えることができるんだ。これでも道に迷うとしたら、キミはそーと一方向音痴だぜ



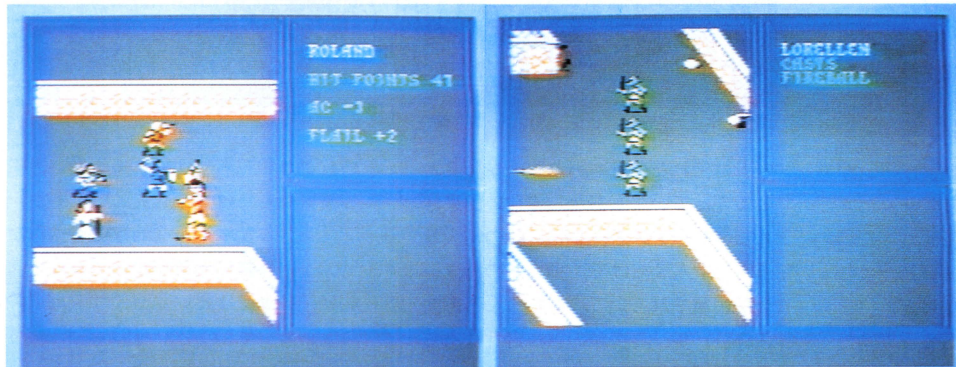
▲な、なんじゃこいつは。えっ、ハープリングの盗賊のウィンクっていうのか。なにに、「うまい金もうけの話があるんだけど乗らないか、宝は山分けにしよう」だって。うーん、どうしようかな



▶いやあ、金の魅力には勝てないね。結局ウィンクの話によってしまい、やってきたのがこのダンジョン。ここは町の中と同じように、3Dの立体迷路だ。中で迷いそうになったら、また平面マップに切り替えようって



▲てなことを考えてるうちに怪物が登場。なにに、オーガがオーガを引き連れて出てきたって。やれやれ、こっちのレベルも高いから、たぶんこんなやつにや負けないう、と思うんだけど……



▲戦闘になると、斜め上からみたような、疑似3Dモードの画面になるんだ。左の画面にはパーティの4人とオーガが1匹、右の画面にはオーガが3匹だ。オーガは味方に近いから、魔法をヘタにつかうとこっちまで危険だな。それじゃローランドとグリフとウィンクの3人でぶん殴ることにしよう。うしろのオーガはロアリンの呪文でかたづけようかな。どうだい、ファイアボールが飛んでいくのがみえるかな。えーい、一撃必殺だぜ!

▶そして次の部屋にはドラゴンが、というところでTくんがダウン。おいおい、困るよ、これからがいいところなのに!







# XZ-R

## エグザイル 破戒の偶像

### 世界を乱す暗殺教団アサシン始動!

アクションゲームの老舗日本テレネットが自信を持って贈る新感覚アクションRPG

昔の話になってしまうけど、日本テレネットってすごい会社だなあと思い始めたきっかけは『アルバトロス』や『ファイナルゾーン』あたりからだった。両作品ともBGMとビジュアルの処理に卓越したものがあつたっけ。

そして、『夢幻戦士ヴァリス』はドラマとゲームの融合のオーソドックスな成功例であつたと思う。

特に途中で優子が死んでしまったときのエンディング……学生カバンがぼつんとおいてある場面でじーんときたのは、私だけではないはずだ。このへんの盛り上げかたがうまいんだよね……古い話で申しわけないけど。

前置きはこれくらいにして、期待の新作『XZ-R-エグザイル・破戒の偶像』の話に移ろう。

テレネットのゲームはいつもハードを良い意味で酷使し、グラフィックとサウンドを使いきっている。『エグザイル』は、2Dのアクションゲームのモ



「あなたがガザル師か……」

影が闇からささやく。ガザル師は落ち着いて答える。影はすべるようにして左足を前に踏み出し、ガザル師に近づく。サーベルを握った右手をガザル師の顔に突き出した。その時、一条の月光が剣に反射し、これまで逆光にかくされていた闇に、ちん入者の旗を照らし出した。

▲テレネットお家芸、ビジュアルシーンも健在だ。でもこのガザル師ってのは誰なんだろう?

ードはそれだけでもパッケージ製品として売っていてもおかしくない出来ばえだ。キャラクターは48×40の特大サイズ。主人公だけで22種類ものパターンが用意されていて、もちろん8方向スクロール、お得意の重ね合せはあちこちに使われているし、BGMもいい雰囲気をかもしだしている。

キャラが大きくなったこともさることながら、効果音もこりにこっているんだ。ふつう効果音はリアルにするとBGMに埋もれがちになってしまうた

め、どうしても違和感がある高い音にしていたんだけど、「なんとしてもサンプリングしたりリアルな効果音を付けたい」という強い希望をかなえるため、開発スタッフが思いきってサウンドのルーチンを最初から作り直したんだそう。

すごいだろう、この意気込み! やっぱり良いゲームを作るには、これくらいのこだわりがないといけないうんだな……と痛感。

さて、それでは紹介に入りますか。



# アラビア風味のアクションRPG登場

おそらくアラビア半島あたりを舞台にして、その上史実に基づいたRPGってのは本邦初だろう。

メソポタミア文明の開花以来、神秘に満ち、それでいて現在も情勢的に不安定な区域であり続けている中近東を舞台にしたのは、このゲームの売りの一つになっている。グラフィックといいBGMといい、オリエンタルな味付け十分という感じだ。

筋書きはというと……わずか数十

おれが主人公  
のサドラーだ  
文句あつが!!



▲いかにも中近東くさい石像だ。うーん額の部分があやしいぞ!! 何かありそう

年でイスラム教を背景に大帝國を築きあげたサラセン帝國。しかし、突如として正統派と異端派に分裂してしまった。権力で異端派を弾圧する正統派。見るにみかねた異端派のグループ「アサシン」は、仇敵セルジューク朝の転覆を計るために4人の刺客をバクダッドに送りこんだがすべて失敗に終わった。そこで、アサシン首長シャイフサッバーフはグループ随一の戦士「サドラー」をバクダッドに送りこんだ。



▲こんなに大きなキャラクターも登場するんだ。小さなサドラーがちょっと情けない

目的はもちろんセルジューク朝の教皇カリフ・アリーを倒すこと……ということに一応しておこう。そして、先に送りこまれた4人の仲間もストーリーに関係してくる。この仲間を助けだしたり捜したすのもイベントになっているのだ。じっくりゆっくり楽しめる感じのするRPG部では仲間は一緒に行動する(俗にいうドラクエ方式で)。

アクションゲーム部に移ると、サドラー君は天涯孤独で戦うことになっちゃうけれども、この部分には新しい趣向や工夫がこらされているから飽きることはない。あまり仲間の必要性を感じない人もいるかもしれないけど、ところがどっこいそのあたりは良く考えられていて、『アジトシーン』なるものが用意されているんだ。このシーンは仲間同志の情報交換の場所ということになっており、ここで交わされる会話も重要なんだーこれが。

まあ、全体的な感じとしては、アクションゲームとRPGという基本的に異なる2つのゲームがうまく絡みあっているってところ。次々に展開するストーリーが楽しい。

## アサシン…ヨーロッパを震撼させた暗殺者たち

アサシンとは、イスラム教シーア派に属するイスマイル派の分派ハシニアシンの通称である。

サラセン帝國の混乱期、1090年から168年間に渡って、すべての敵を暗殺の対象として隠密裡に活動したのである。セルジューク朝とファーティマ朝、両朝の転覆を計るために名宰相ニザーム・アルクムを筆頭に要人や將軍らを暗殺し続けた。

十字軍の將兵もこの派の道長を「アラムート山の長老」と呼んで恐れおののき、その名声はヨーロ

ッパにまで広がりassassination(暗殺)という単語を生むまでに至った。

ファーティマ朝を打倒するほど勢力を伸ばし、セルジューク朝併合をももくろんだアサシン派だったが、1256年フラグ・ホーン率いるモンゴル軍に、エルブルス山脈にある本拠地「アラムートの山寨」を攻められ、あえなく滅ぼされてしまった。

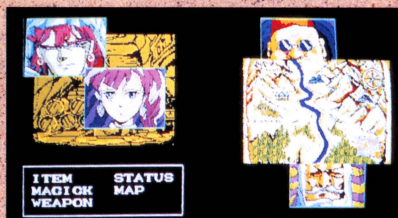
(\*注: 麻薬ハシシを常用する人の意味)







# 4階層マップに10のシナリオがギッシリ

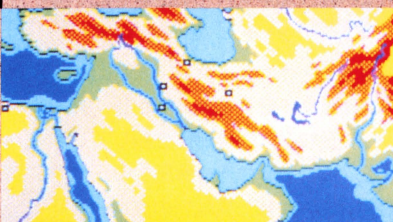


▲これがアジトシーン。仲間がアイテムや情報を持ってきてくれたりする場面だ

前述のとおり、ゲームの舞台は英語でいうところのミドルイースト(中東)だ。最近はこの辺のことが新聞に載ってない日はないんだよね。そういうことで、おなじみのアラビア半島付近の一番大きな地図を知らない人はいないと思う。舞台がここだからといって、このマップの上をテンキーでチョコチョコ歩きまわるわけじゃないぞ。

つまりこの一番大きなマップの所々

が拡大されて始めて、町や村など重要な場所の位置関係がわかるようになる。そして、自分の行きたい場所を指定すると斜め上から見下ろした感じの3Dシーンに移るんだ。つまり町から町への移動は今までのRPGと違って手間



▲この地で物語が展開。このマップで移動すると、矢印で移動順路を示してくれるのだ

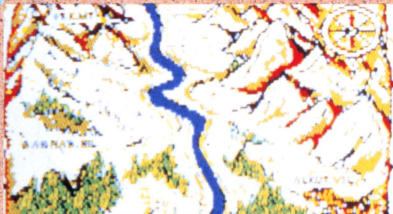
がはぶかれているってワケ。かといって手が抜かれているわけじゃなく、謎とときに熱中してもらおうというスタッフからの配慮だよ! アリガタヤ、アリ

ガタヤ。

そして、ここで建物に入ったり、その住人と話をすることによってゲームを進めていく。建物に入っていくとアクションゲームの2Dシーンになったりすることがあるんだけど、そこでも、ウィンドウが開いて人と会話できたりするんだ。

余談だけど、これからはこういう移動の手間をはぶいたゲームが増えてくるんじゃないかな?

▼これが第1面だ。クリア条件が満たされると次の地図に移れるんだって



▲ここは牢獄。しかし、よく見ると……

## ドラッグやめますか、それとも……

今までのアクションRPGのアクションゲーム部分は経験値稼ぎの手段にしか過ぎなかった場合が多かったんだけど、この「XZR-エグザイル」では、アクションゲーム部分で得た情報やアイテムはRPGで得られた情報などとうまく絡みあっていたりしてゲームを盛りあげているんだ。

▼この時代にフェンシングのコスチュームは存在したのか? うーむ、ナゾである



▲これがRPGの情報収集の場面。角をはやしたあいつは敵か味方か?

その上、キャラクターの動きは滑らかだし、2Dマップは扉で重構成になっていて広いし、背景もかなりこって



▲牢獄の内部だ。牢獄は何力所もあって、仲間が幽閉されていることもあるらしい

いて良い雰囲気を出している。魔術攻撃も6種類のバリエーションが楽しめるぞ。

そして、何ともおもしろいのは(ア



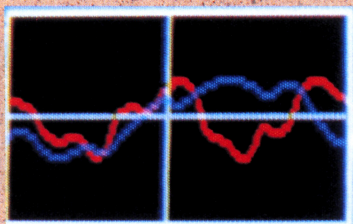
▲川に飛び込んだサドルー。水中の感じがうまい表現されている

ブナイといってもいい)「ドラッグ(薬)」を使うことによって主人公にいろいろな変化が起きるんだ。サドルーが勝手に行動し始めたり、小人になってしまったり、はたまた魔獣に変身したり……。しかし、本当に恐ろしいのはドラッグの効果が続いたとき。副作用が待ち構えているんだ! まあヒットポイントが落ち込むぐらいの副作用ならいいけど、使ったドラッグが強力過ぎたりすると、効果が切れたと同時に死んでしまうこともある。だから、くれぐれも使用上の注意を怠らないようにしよう。

もちろんこれは、遊びで取り入れたオマケではない。アクションゲームが苦手な人にとって、まさに「ドラッグ」ってワケね。



## バイオリズムで何が変化するのか?



▲これがバイオリズムだ。ちょっと歪んでるけど、一応正常の状態

ゲームの画面を見てみると、右下の部分にオシロスコープみたいな表示がある。これはいったい?

それぞれの曲線はキャラクターの攻撃ポイントとアーマークラスを表している。つまり、キャラクターの攻撃ポイントとアーマークラスは常に変化しているということなんだ。ではどうしたらいつも両方を最高値にし

ておけるのだろうか? 実は、ここでもたドラッグが出てくるんだ。正常の場合は数学でおなじみの正弦波を描いてるんだけどドラッグを飲むことによってずーっと上がりっぱなしだったり下がりっぱなしになったりする。

それから、ヒットポイントやマジックポイントにも影響を及ぼすドラッグもある。ま、結局は副作用がついてまわるけれど、リハビリテーションを行えば健康体に復帰も可能だ。

## アルフート村情報公開!!



武器と防具の店だ。「安くしておきますよ」というのは外交辞礼に決まっている。悪徳そうな顔してるじゃないか。ちなみに武器は11種類、防具は23種類用意されている。



「うちはまともな商売をしているのよ」だって。偽善者ぶってるんじゃないよ、まったく。早く新しいドラッグをくれって!!



「呪われてしまえ!」だって! 立派な建物に住んでるやつにロクなやつはいない。邪教院へ行こうが地獄へ行こうがオレの勝手じゃねえか! よけなお世話だ。



謎が謎を呼ぶ。サドラー、キミはどこへ？

もともとサドラーはテロリスト集団の戦士なんだよね。ついでに「習慣性のある薬物の常用者」みたいなもんだし、おまけに、要人暗殺というアブナーイ使命を帯びている。それにた、いままでのRPGと違って王女様を助ける勇士でもないし、一日一善を提唱し

ている善人というわけでもない。目的のためには手段を選ばないようなヤツなんだ。現代のモラルからいうと極悪人といっても過言じゃないと思う。

いかにも荒っぽそうな、その彼が中世の中東でどのような物語を展開させていくのか……うーん、実に楽しみだ。



▲半島の先端にあるのは灯台らしい。いったいどんな秘密が隠されているのか。

**な、なんだ……この写真は!!**



◀この大男は誰だ。なんのこ  
とはない。「ロボ・コップ」に  
決ってる。似てるだけかも？

◀この鉄の爪のおやじさん、ニンジャウオーリアースに出ていたぞ  
忍者ハヤテでも見た記憶がある

◀この人クランク・ケントかな？  
それとも、ただの新入社員トオルくんかな？（ふ、ふるい）

左の写真を見て「おやっ!」と思わない人はいないだろう。

「『エグザイル』の舞台は中世のはずなのに、なぜ現代の兵士や戦車なんかが出てくるんだ!？」

ウンウン、読者の疑問ももっともだ。

どうやら『エグザイル』の舞台は現代……いや、未来をも巻き込んでいくらしいんだ。

いったい、どんな方法でサドラーは時空を越えたのか？ 彼が現代にきた目的とはいったい何なのか？ 物語の結末は……？

を報を!!  
待て!!

RPG 無 教養講座

⑥ こんなRPGはキライだ

昔やった×××っていうRPG  
なんか最低だったもんなあ。とも  
かくむやみやたらと遅くなって、  
一步進むのに30秒くらい平気で  
かかってたもんな。本格的ってい  
う戦闘モードも難しくて面倒なだ  
けだったし。そのくせマップだけ  
ばやたら広かったりしたもんだか  
ら、すぐに迷子になっちゃって、

マッピングしてた方眼紙も継ぎ足しすぎてセロテープだらけで机より大きくなっちゃったし。やることといえばレベルアップだけ。単調すぎて結局途中でやめちゃったもんなあ。

えっ、これが本当のRPGだっ  
て？ ざけんじゃねえ、こんなR  
PG2度とやんねえぞ！





好

評

連

載

# How To Win

ひたすら勝ちたい人のための超強力連載

## 最新人気ゲーム必勝法

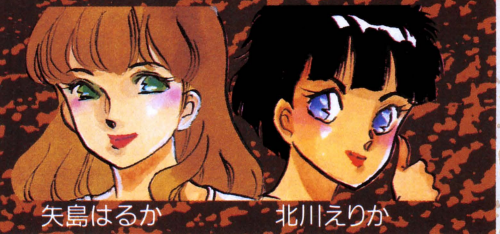


アグニの石 ..... 90

アルギースの翼 ..... 94



伝説の真紅のエメラルド「アグニの石」。この宝石が隠されているという屋敷に、運転手として潜入し、7日以内にそれを盗み出せ！ というのが、このゲームの使命なの。



矢島はるか

北川えりか

# ケアンズ家には秘密がいっぱい?!

● 今回はおふたりに泥棒になっていただきたいんですよ。

**えりか** 泥棒なあ？ へたすりゃ刑務所行きだぜ。やなこと！

**はるか** あら、おもしろそうじゃない。わたし、行きまーす。

**えりか** またお嬢様の気まぐれだ。へえへえ、お供しますよ。

**なんだか不審な人物ばかり  
みんな、なにかを隠してる**

**はるか** 立派なお屋敷ね。ノートン・ケアンズって、お金持ちなのね。

**えりか** そりゃ、「アグニの石」の持ち主だもん。さて、どこから調べよう？

**はるか** じゃ、庭からいきましょ。

**えりか** おっと、さっそくへんなじしを発見。戦うか？

**はるか** そんなコマンドないって。

(このおじいさんは、庭師のジャック。頭が悪いのか、わざとトボケてるのか、のっけから気になる人物だ)

**えりか** あのおじいさん、大ボケだな。

**はるか** でも気になるわ。あの人の住んでる小屋を調べましようよ。

**えりか** いいけどさ、ご主人様を会社へ送る時間には、間に合うかな？

(ケアンズ家の人々は、とにかく時間にうるさい。送り迎えに遅刻なんかしたら、すぐクビになっちゃうワケ。だからわたしたちも、ガラにもなく時間に神経質になっちゃった)

**はるか** さて、ご主人様は定刻どおり会社に送ったし、いよいよ捜査開始ね。

**えりか** じゃ、手分けしてやろうぜ。

あたしは屋敷、はるかは庭のほうをね。

**はるか** 了解！ さっそく、おじいさんの小屋を調べようって♡

(はるかのガンは当たり前！ ジャックの小屋で重要なものを発見した)

**えりか** はるか、なに見てんだよ。写真と…それは手紙？

**はるか** そう。しかも「アグニの石」について書かれてるの。差出人はトーマス・ガボット。この写真の男よ。

**えりか** 受取人は、ジャック？

**はるか** 父親のアーノルド・ガボット宛てよ。いったい何者かしら。

**要・注・意！  
ケアンズ家の  
手ごわい面々**

やたら気難しいし、隠しごとしてるし、ケアンズ家の住人たちは、つきあいにくい。彼らを怒らせないよう、慎重にね。

ノートン・ケアンズ



ケアンズ家のご主人様。ケアンズ商会の社長だけど、評判は最悪。彼の機嫌を損ねると、即ゲームオーバーよ！

フィリア・ケアンズ



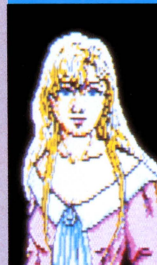
ノートンの後妻。美人だけど遊び好きでルーズなタイプ。レオンの母親だけど、子供の世話なんてしないらしい

レオン・ケアンズ



イタズラの常習犯で、みんなが手を焼いてる。悪ガキだけど、味方につけると、なかなか役に立つ情報源かもよ

メグ・ケアンズ



ノートンと、前妻との間に生まれた娘。先月まで祖母に預けられていたみたい。なにか秘密を抱えているようだ

ロナルド・ヴァインセント



まじめで、おカタイ執事。使用人の中ではいちばん古株だから、いろんなことを知っている。時間に厳しい人よ

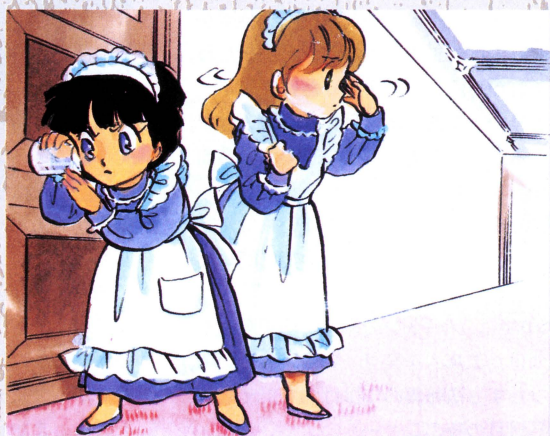


# ご主人様って、悪魔みたいな男なの!

はるか ところで、そっちはどう?  
 えりか うん、レオンの部屋で、なんかいろいろ見つけたよ。ほら、この時計、見て。  
 はるか イニシャル入りね。T. G? もしかして、トーマス・ガボット…?  
 えりか たぶんね。  
 はるか その日記みたいなのは?  
 えりか あーこれ、頭にくるんだ。マスターキーでも開かない物置があつてさ、レオンの部屋で見つけたカギでやっと入れたんだけど、中にあったのはこの古い絵日記ひとつ。なんの役にも立ちやしない。  
 はるか これで全部?  
 えりか あとはレオンの双眼鏡とかね、ガラクタばかり。そうそう、メグの机にカギがかかってて、開かないんだ。  
 はるか そう。じゃ、それは宿題にしておきましょう。ちょっと、外の空気を吸いたくなっちゃった。  
 (と、いうワケで、庭に出たわたし。そこで偶然、ケアンズ家の悪ガキ、レオンに遭遇。絵日記を見せると、奇妙な古い日記を、かわりにくれたの)  
 えりか それ、いったい誰の日記なの?  
 はるか エリザベス・ケアンズ…メイドに聞いたら、ノートンの前妻らしいわ。つまり、メグの母親ね。「ノートンに殺される」って書いてるわ。  
 えりか そーいえば、町でもそんなウワサを聞いたね。ノートンが前の奥さんを殺したって。

はるか 本当だとしたら恐ろしい男ね。  
 えりか そっちの写真はなに?  
 はるか これはエリザベスの日記にはさんであつた彼女の恋人の写真と…。  
 えりか もう1枚は、若き日のノートンだ。これと同じ写真を、ノートンの部屋でみたぜ。  
 はるか ほんと? あたしも見たい。ああ、でもノートンを迎えに行く時間がきちゃった。  
 (町へ出たわたしたちは、ついでに情報係のビピンに会って、トーマス・ガボット、アーノルド・ガボット、そしてエリザベスとその恋人の調査を依頼した)  
 はるか ああ疲れた。  
 えりか 町から帰ったら、すぐ食事。そのあと明日の打合わせと風呂。疲れる家だ。  
 はるか そういえば、まだメグに会ってないのね。彼女の机も調べなくちゃ。  
 えりか なんちゅータフな女だっ。明日にしよー、明日に。オヤスミ。  
 (そのかわり、翌日は早起きして、捜査開始。メグの机は、レオンの小箱と同じ方法で開いちゃった。中にあったのは、エリザベスの手紙とメグの日記。どうやらメグには秘密がありそう。一方、ノートンの部屋で写真を見ると、結婚前の彼の名は、「ノートン・スチー

ブンス」だったことがわかった)  
 えりか ノートンは婿養子だったのか。  
 はるか スチーブンスって、トーマスの手紙に出てきた名前じゃない?  
 えりか そう、アグニを預った男だ!  
 はるか トーマスから預ったアグニを横取りしたってワケね。  
 えりか ジャックさんは、そのことを知ってるんだろーね。



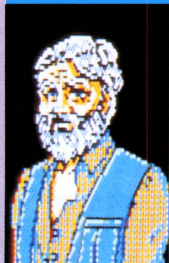
はるか たぶん、彼がアーノルドよ。  
 (わたしたちの推理は、正しかった。ノートンはとんでもない悪者らしい。そして探索も3日目)  
 はるか 今日の夕方、広間でメグと執事が話してるのを立ち聞きしちゃった。彼女、なにかたくらんでるみたいよ。  
 えりか 危ないお嬢様だなあ…。とにかく、メグについても要注意だな。  
 (そんなこんなしているうちに、ひょんなことで書斎の金庫の位置がわかったので、さっそく…)

サラ・ピゴット



執事の次に古いメイド頭。気難しいけど、心を許した相手に対しては、おしゃべりになるらしい。仲良くしよう

ジャックじいさん



誰も素性を知らない、謎の老人。10年前、ふらりと現れて、庭師として住みついている。不思議な人物なのよね

アントルー・バント



ケアンズ家の専属コックだ。一流のシェフだったそうだから、腕前には期待できそう。気のいいおじさんよ

用心棒



突然現れては、人をジロリとにらんで去っていく、うさんくさい男。夜中はこいつが見張ってて外に出られない

リンダ・パーシェル



去年からここで働いているメイドだ。かわいくておしゃべりで、いろんなことを教えてくれる、とてもいい子よ

ビピン



頼りになる相棒だ。町のバーにいて、調べ物や情報収集を引き受けてくれるの。なんでも相談したほうがいいわ



# やった、ついにアグニを捜し当てたのだ!

(翌日、わたしたちは、あらかじめ、ある場所で見つけておいた書斎のカギで、ノートンの書斎に侵入、隠し金庫が見つけた。でも、番号がわからなくて開けられなかったの!)

はるか とにかく、金庫の番号を手に入れなくちゃ。

えりか ひたすら情報収集だね。今のところ、わかったことは…?

はるか ノートンの部屋に防犯装置を取りつけた工事人の名前がわかったわ。それから、ここの用心棒だけど…。

えりか ああ、あの目つきの悪いヤツ。

はるか あの男、探偵らしいわ。名前がわかったから、調べなきゃ。

えりか ビピンに聞くのがいちばんだな。よし、町に行ったついでに聞いてくるとしようか。

(町では、ノートンの書斎に防犯装置をつけた工事人を発見。いろいろ聞いて、ひたすら情報集めにはげんだ。そして、5日目の夜のことで…)

えりか ああっ、もーイライラする! きょうも、手がかかりは見つからなかったぜ! あと2日でタイムリミットだよ、どーする? はるか。

はるか ノートンの部屋か、寝室か、書斎。手がかかりは、たぶんその3カ所よ。…ノートンは、今、どこかしら。

えりか 21時半か…書斎にいる時間だぜ。あと30分で風呂に入るな、きつと。あいつ、時間に正確だからな。



はるか よおっし、こうなったら冒険しちゃうわ。ノートンがお風呂に入ってる間に忍び込みましょ。

えりか でも、いつ風呂から戻ってくるか、わかんないぜ。危険だよ。

はるか 大丈夫。30分以内に調べ上げるのよ。まかせて。

えりか 捕まったら責任とれよ!

はるか ノートンが風呂に入ったわ。今よ、えりか。

えりか OK。カギを開けたよ。あれ? 寝室に、カバンがあるぞ。

はるか それよ! 中には何が?

えりか 手帳だ。なんだ、これはモールス信号だ。読めないぞ。

はるか とりあえずメモしましょ!

えりか うへー、ドキドキしたあ。

はるか おかげで、すごい収穫だわ。ね、泥棒っておもしろいでしょ。

えりか もー、まっぴらだね!

(と、いうワケで、翌日、町でビピンにモールス信号の解読を依頼。その日の夕方には、めでたく金庫の番号が手に入っちゃったのだ!)

えりか よっしゃ、さっそく今夜、いただきますおーかな。

はるか その前に、わたし、メグと話がしたいわ。泥棒のわたしたちには関係ないけど、彼女の秘密が気になるの。

えりか 出たな、はるかの探偵クセ。ま、気のすむよーにすれば? あと1日、あることだしね。

(ところが、メグと話して、事態は急展開。なんと、一緒にノートンの書斎

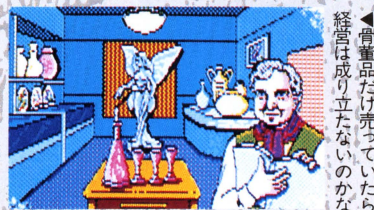


## はるかからの、ワンポイントアドバイス

がんばって、泥棒してる? でも運転手の仕事もキチッとやってね。とくにガス欠には注意。ガソリンは町の古物商でしか、手に入らないの。ツケで買える回数に限られているから、補給は1日1回位に。町での用事はだんなさまの送り迎えのついでに済ませちゃお。それから、このゲームでは、屋敷の人たちの好感度がとっても大切なの。仲良くなれば、大事な情報も教えてくれるわ。まじめにすれば、自然に好感度が上がるけど、相手によっては、プレゼントでもご機嫌をとれるのよ。女の子や子供は甘い物やおしゃれな物が、お年の人は骨董品がお好きで一す。



◀お菓子屋さん、ノートンの評判も聞いてみましようね



◀骨董品だけ売っていたら経営は成り立たないのかな



## 要チェック! ここが重要ポイントなのだ

屋敷の中と周囲、そしてライツバーグの町が、このゲームの舞台なの。  
なかでも特に重要な場所を、紹介しちゃいませう。



▲自分の部屋。持ち歩かないアイテムは、机の中しまえる。レオンのいたずらに注意!



▲ノートンの部屋。本人が中にいる時に入ろうとすると、あっという間につまみ出される



▲ノートンの書斎。防犯ベルがあって、違うカギで入ろうとすると、たちまち鳴りひびく!



▲フィリアの部屋。けっこう重要なアイテムが手に入る。何度も調べたほうがいいみたい



▲メグの部屋。机の引き出しにカギがかかっている。なにかとがった物があるといいんだけど



▲レオンの寝室。ガラタの山をかきわけて、いろんなアイテムを手に入れちゃおう



▲ジャックの小屋。ここで見つかるアイテムは、取っていい。しっかり調べること

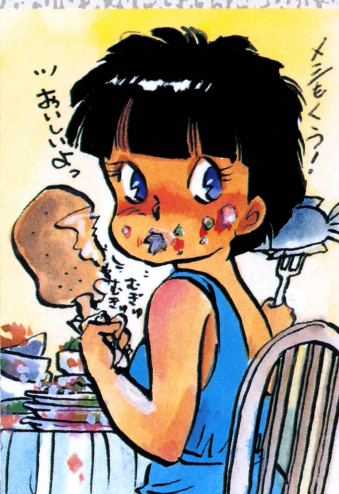


▲町のバー。ここでは、相棒のビンが待っている。ある人物とも、ここで会えるんだよ

きりびこむことになってしまったのだ。  
そこでわたしたちは、深夜メグとジャックと待ち合わせた…)  
えりか ノートンに母親を殺されたメグと、息子を殺されたジャック。ま、自然なコンビではあるな。  
はるか っし! ふたりが来たわよ。  
(わたしたちは、こっそりノートンの書斎に忍びこんだ。書斎には2つの隠

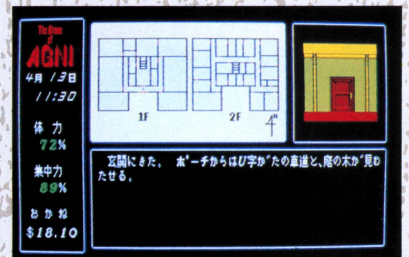
し金庫がある。まずはそのひとつを…)   
えりか よし、金庫が開いたぞ!  
はるか これは…ノートンの裏帳簿ね。  
メグ、あなたの捜してたものよ。  
えりか そしてこっちは…ヤッタ、アグニの石だぜ! いただきい♡  
ノートン そこまでだ!!  
えりか そのセリフ、~~編~~だなんっ…。ん?…げええっ、本物のノートン!?

はるか しまった、見つかったちゃったあ。もしかして、ゲームオーバー?  
えりか そんなはずはない!  
(さて、この先にどんなエンディングが待ち受けるか…それはゲームをやったのお楽しみなの。意外なおチが待ってるかもよ! それから、メグたちの仲間にはならずには宝を盗みだす方法もあるの♡ では、グッド・ラック)



## えりかの教訓。時間は上手に使おーぜ!

このゲームって、ほんと、時間が大切なんだ。屋敷の人間が時間にうさくって、送り迎えの仕事はもちろん、食事や打合せの時間に遅れても、すぐに嫌われちゃう。画面の左上に表示されてる時計をにらみながら、有効に使おうぜ。とくに3D画面のときは、部屋の中にいるよりも、時間の流れが早いんだ。廊下でぼんやり考えことなんかしていると、やばいことになるぞ。どうしても考えことがしなくなったら、部屋に入って「考える」コマンドを選択しよう。すると時間がゆっくりと流れるようになるよ。



ちなみに、朝食は7時、昼食は12時、夕食は19時から19時半、というのが基本。夕食後は、すぐに自室に戻って執事と打合せ。21時頃はイベントが起こることがあるから、部屋にいたほうがいいよ!





今月は待望の天空界に行くことができちゃうし、敵キャラの紹介だってドーンとやっているし、見どころいっぱいのHow To Win。でもいちばんの目玉は、妹のまりちゃんがすごい魔法を覚えたってこと。なんとビックリ、ドラゴンに変身しちゃうんだぜ！

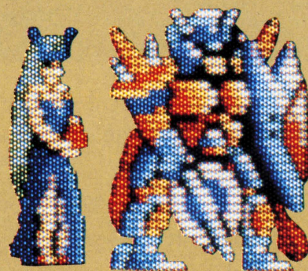
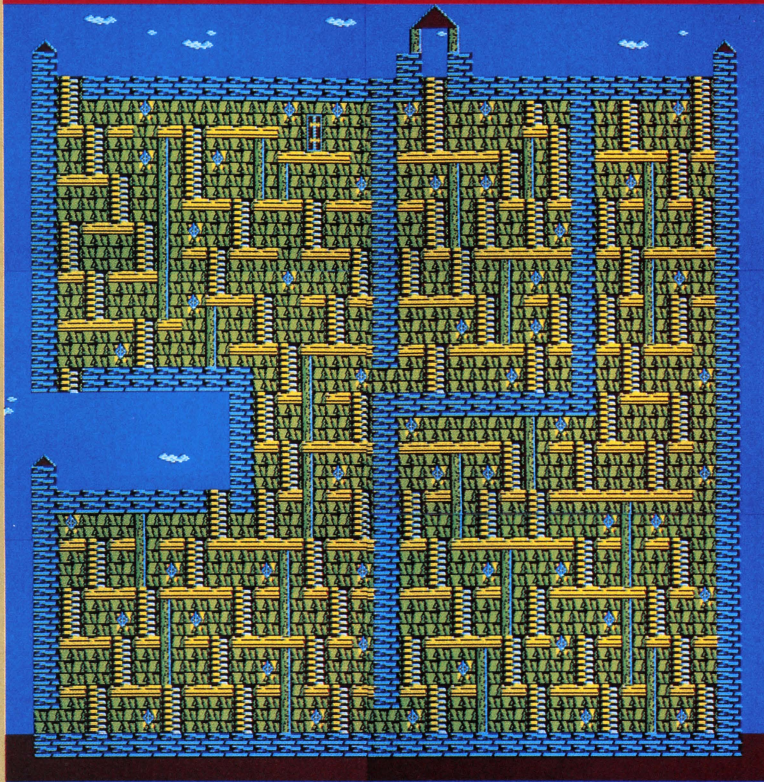
## ぐふうしん 颯風神を倒して天空界へいこう！

先月は、ぐふう神の強さの前に善戦むなしく敗れさった王子ウォルフ。でもあまり精神的にはまいっていないの

だ。その理由は2つある。1つめは敗因が明らかなこと。冒険が順調だったからイッキにぐふう神と戦っちゃった

### アテパル城

いちばん上にある鐘楼に行くには中央の通路を通らないとダメ。さあ、いざ天空界へ！



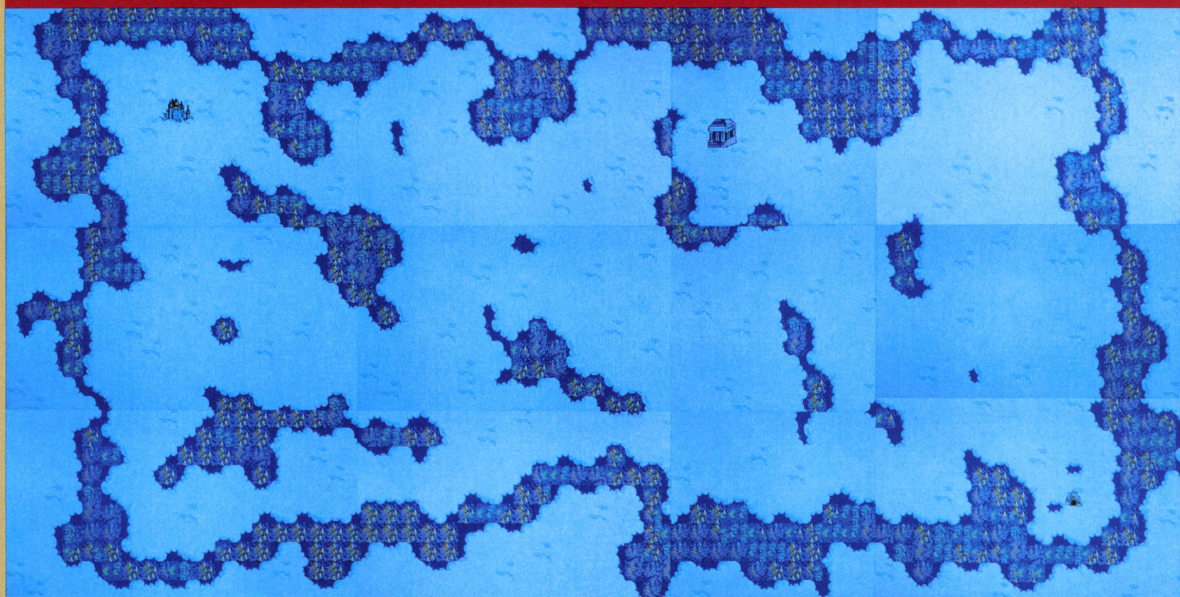
◀「龍の武具」は1万ゴールドもするだけあって、スクレモノ、センスもいいよね

ワケなんだけど、やっぱりもう少しレベルを上げておくべきだったみたい。あと、いま身につけている「大ワシの武具」も1ランク上の「龍の武具」に買いかえる必要がありそう。そしてもう1つの理由は、ぐふう神は妖獣の仲間じゃないってこと。これは連載1回めにちょっとふれただけだったから忘れている人も多いんじゃないかな？

ぐふう神と前に出てきたほんりゅう神、それに天空界にいるといわれているそうえん神の三神は、アルギースの先祖が妖獣から三種の宝物を守るために建立した守護神なのだ。ま、いってみれば「王子が妖獣を倒す力をもっているかを試す、試金石」ってところかな。

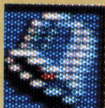
「ぐふう神に勝てないようじゃ、天空界に行く資格はない！」って先祖様からの暖かいおしかりと受けとめておこう。とはいえ、やられるとお金がゼロ



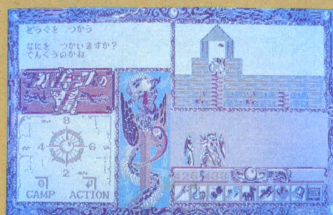


になるのは妖獣たちにやられたときと同じだから、改めてリセットをかけてやり直し（だって数千ゴルダはたまっていたんだもん、もったいないじゃない）。1万ゴルダもする「龍の武具」を手に入れるには、ツメに火をとます——とまではいかないにせよ、ケチに徹するべきなのだ。倒すことはできても、こちらも結構ダメージを受けちゃうドギアルでさえ、80ゴルダしか手にはいらないうって事実を考えると、極端な話、宿で休憩する以外お金は使わずにすますぐらいの覚悟でやらないとね。状況しだいでは薬を使うのしかたないけれど、タカは「ここで使わないと死んじゃう！」ってとき以外は飛ばさないこと。もっとも1回に20のダメージしか与えられないから、連続して飛ばさない限り効果はそう期待できないのだけれど……。

これらのことを実行し、「風の塔」と



◀▼下はいわずと知れたぐふう神。左の「天空の鐘」の守り神だ。今月の第一関門ってところね



で使う……  
◀「天空の鐘」を鐘楼

「アテバル城」で戦闘を重ねた結果、王子はレベル8、王女はレベル7まで成長し、お金も1万ゴルダをめでたく突破！ さっそくタマスの町へいき、念願の「龍の武具」を購入した。へへへ、カッコイイだろう！ 町を出たところで妖獣と戦ってみると、高いお金を払っただけあってかなり強くなった感じ。かくしてぐふう神とのリターンマッチのときがきたのだ。

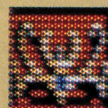
ところ変わって、「風の塔」内の部屋の中。目の前にいるのはもちろんぐふう神。「ご先祖様あ見ててやってください」なんていっていつ戦闘開始！ 王子は斬りこみ、王女は魔法で攻撃する。あれよあれよという間に、ぐふう神の体力は減っていき、ついにはゼロ。圧倒的とも言える勝利だ！ ぐふう神を倒したことにより、「天空の鐘」が手にはいった。これをどこで使えばいいか、使うとどうなるかは分かっているから、すぐにでもいこうと思ったけれど、その前にやることがある。町に帰って体を休め、薬やタカのエサなどを補充しなくっちゃ。もち、セーブも！



◀天空界への道が開けるのだ。さあ、さっそく探検開始だ！

元気になったところで、アテバル城の鐘楼へ。ここで「天空の鐘」を使うのだ。ザコどもを軽くけちらし鐘楼へきたウォルフ王子が「天空の鐘」を打ちなると、250年にわたって閉ざされていた天空界への道がいま再び開かれたのだ！

天空界を歩いていると、守護三神同様、先祖が治安のために創り出した守護獣の一体、バイレブと遭遇した。こいつの強さは並じゃない！ 王子も王女もまだまだ経験不足だってことを、つくづく思い知らされたものね。ふう、上には上がいるもんだなあ。でも逃げまわったおかげで収穫もあった。神殿で「空の冠」を見つけたんだ。



◀▼下の写真に写っているのが「空の冠」(左のヤツ)がある神殿

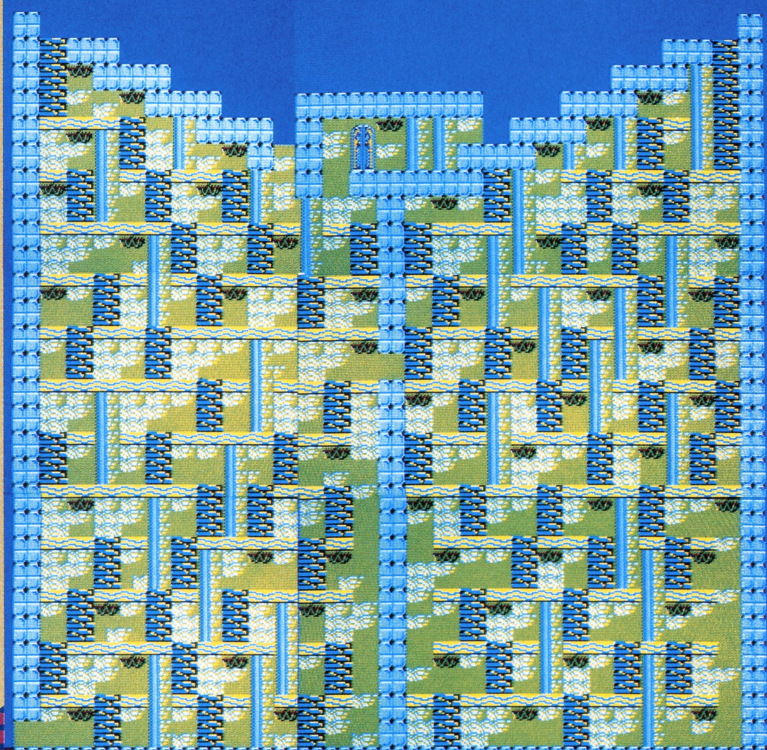




# 13 天空界で「龍の玉」を手に入れろ！

## 天空の城

そうえん神のいる部屋へいくにはどこを通れば良いかしっかり考えること！



天空界には神殿のほかに、「天空の城」という建物がある。さっき神殿で手に入れた「天空の冠」はこの城のカギってワケ。おそろおそろ中にはいてみると、パイレブ、マハード、ランギスといった体力が1800から2500という化け物(?) みたいな守護獣がうようよいて、あいかわらず逃げまわるだけで精いっぱい。はっきりいって探検なんてできない状態。やむを得ず戦闘をしようにも、一体倒すために、まりちゃんのマジックポイントをほとんど使い切ってしまうありさま。強力な攻撃魔法を覚えないと、天空界で生き抜くのはムリみたい。「天空の城」の探検はひとまずあきらめて、もう1回地上できたえなおしてようっと！ さて、魔法『サンパボジ』でフィレスの町へワープ……しようと思ったけど、なんと先ほどの戦闘でマジックポイントを使いすぎたために、『サンパボジ』をとえなことができない！ げげっ、困ったなあ。いまさら天空界を横断するにも

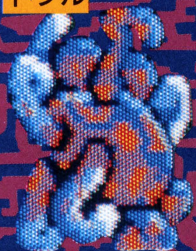
## 登場敵キャラ

ワウ



体=30; 経=1; 金=5  
苦労するのはいちばん最初だけ。あとは全然こわくない

ドクル



体=60; 経=2; 金=10  
レベルしだいじゃ一撃で倒すことができる、ザコキャラくん

ディージャン



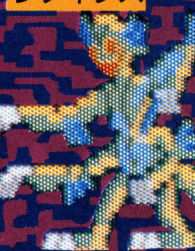
体=80; 経=3; 金=15  
アルギースと東の地に生息している

アルマーフ



体=120; 経=4; 金=20  
アルギースでは最強の妖獣。でもあまり姿を見せない

レティクス



体=160; 経=5; 金=25  
たいして強くないけれど、西の地でも見ることができる

ドンゴ



体=250; 経=10; 金=40  
ふた人は背が低いけど、戦闘時は手足を伸ばし、背伸びする

ドガス



体=320; 経=12; 金=48  
へんなカッコにまどわされると痛目に会うぞ！

デバッス



体=400; 経=15; 金=55  
歩く姿がユーモラス。お腹を伸ばして攻撃してくる

ドゲブ



体=450; 経=18; 金=60  
西の地のみにいる生物兵器。強さはそこそこ

アボナム



体=500; 経=22; 金=70  
いわゆるひとつのバルタン星人といったところでしょうか



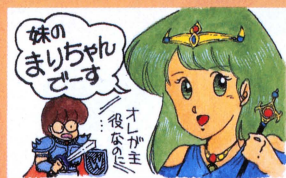
葉がもうないし、仮に「アテパル城」にたどり着けたとしても、町まで帰れるかどうか……。なーんてネ。実はこういうこともあるかと思って、「光の翼」を買っておいたのだ。このアイテムを使うと、オーグマットの町へワープできるというスグレモノ。天空界冒険者の必需品だね！

再び修業をしているうちにまりちゃんも『ギカセシア』(イナズマ)、『タリカダドダ』(火柱)といった強力な魔法を覚えることができた。もちろんウォルフも体力、攻撃力ともにアップして、見違えるほどだ(もっとも外見は変わってないけど)。そろそろ「天空の城」攻略といこうか！

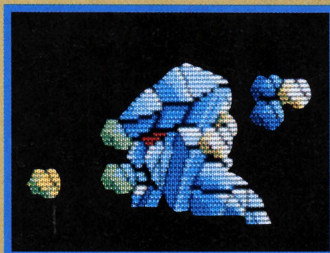
「天空の城」の奥深く、そこに3体の守護神、そうえん神はいた。王家最大の秘宝たる「龍の玉」を守るのにふさわしく、4000の体力をほこる天空界最強の敵(?)だ。でもここまできたからには後には引けない。まりちゃんの支援を受けたウォルフは、力の限り剣をふるい、そうえん神を倒すことに成功した。そして玉座に向かって呪文をとなえ、「龍の玉」を入手したのだ。

## ウォルフ式レベルアップ法！

レベルが上がるとき、同時に体力が増えるのはみんな知っているよね！でも、この増える量は一定ではないんだ。試しにレベルアップ直前(たいていきりのいい数だから、予想はしやすいと思う)でセーブしてごらん。そして、まずレベルアップして体力が増えたらそのままリセットをかけて、もう1度同じことをするんだ。きっと違う数になっているハズ。ボクの感じたところでは、10くらい



幅があると見たゾ。体力は戦闘にかなりシビアに影響するので、心ゆくまでリセットするのがよさそう。セコイようだけれど、殺される確率は少しでも低い方がいいに決まっているものね！



▲このそうえん神は体力が4000もあるから、かなり強力な魔法を使わないと勝てない。まりちゃんのがんばりに期待しよう

▼やった、「龍の玉」を手に入れたぜ!! 真ん中にある剣に赤い玉がはいっているでしょ? P.95の写真とくらべてね!



## (妖獣+守護獣)リスト

(体)は妖獣(守護獣)の体力、(経)は得られる経験値、(金)は得られるゴールドです

### ドギヤル



体=580：経=24：金=80

1回あたりの攻撃力は低いが、スピードの速さはピカイチ

### レゴッグ



体=800：経=50：金=150

なんでこんなのが生きていられるんだろう。気味悪い

### ドハーディ



体=1200：経=80：金=170

名前どおり、ド派手な黄色い触手で攻撃してくるのだ

### バイレブ



体=1800：経=100：金=0

天空界の守護獣。よってお金などもっていないのだ

### マハード



体=2000：経=120：金=0

守護獣。本来は妖獣と戦うためにつくられた

### ランギス



体=2500：経=160：金=0

「天空の城」を守るためにつけられた守護獣。とっても強い!

### デトン



体=2200：経=200：金=180

「妖城」内にいる親衛四天獣の一体。下っぱとはいえないよう

### バンルット



体=2800：経=220：金=200

ふつうなら弱点である目で攻撃してくる変なヤツ

### アルガック



体=3000：経=240：金=220

デトンと先祖が同じとのことだが、ちょっと信じられない

### ゾルガ



体=4000：経=250：金=250

親衛四天獣の長官。そうえん神並の力をもつ。メチャ強い!



# 準備万端整えて、いざ「妖城」へ!!



◀この沼地の中に、妖獣と

町で得た情報で「妖城」は毒の沼地にあることが分かっているから、さっそくさがしにいこう。そうそう、『キョクテンド』をとなくて、ダメージを受けないようにすることも忘れずにね。あっちこっち調べるうちに、ついに城を発見!

——というところで「妖城」で生きぬくために(それ以外にも役立つ)上手な魔法の使い方について考えてみよう。体力とは違って冒険中に回復することのできないマジックポイントだけに、効率良く使いたいものね!

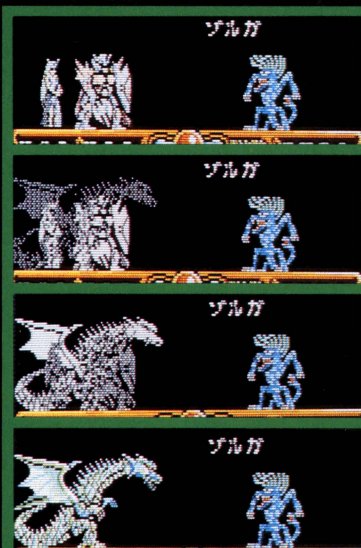
- ①自分が使える魔法の効果と、消費マジックポイントを把握する。
- ②王子の攻撃力を把握する。
- ③敵の特性を知る。

以上の3点は少なくとも頭に入れておこう。①は当然だけど、②が実は重要なのだ。100の攻撃力があり、敵の体力が90しか残っていないときに魔法を使うのはムダなものね。また③もチェックしておこう。レベルが12くらいあるキャラなら、レゴッグ(体力800)に攻撃魔法は必要ない。『ヒチテバート』でスピードを半分にすることで十分なのだ。いずれにせよ、少ないマジックポ

## なんとビックリ、ドラゴンに変身!

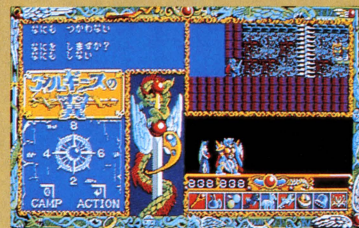
王女のまりちゃんがあるレベルになり、「龍の玉」ももっていると、最強の攻撃魔法『カズノヒロブ』が使えるようになる。この魔法をとなえと、王子と王女の姿が徐々にドラゴンへと変化し、口から炎を5回吐くことができるようになるのだ!

写真を見てもらえば分かるように、主人公たちがデカキャラに変化するさまは感動もので、敵に与えるダメージもまた感動もの。まあ、消費マジックポイントも大きい(250)ので、むやみに使えないのが残念だけだね。



イントで効果的な攻撃をするよう、いつも心がけるべきだね。

それでは「妖城」へ……。げつ、城内の大気に毒が含まれているらしくダメージをくらった! おまけに妖獣は強いし……。続きは来月!! 最終回、「妖城死闘編」を待て。



▲『ギカセイア』を使わないとダメージを受けるゾ

## 今月の成果・拡張版、全アイテム大集合だっ!

右の写真は、敵の本拠地である妖城にいく時点でもっている(ハズの)アイテムだ。薬は10コ、タカのエサは20コと、それぞれもてるだけもっているパーフェクト版だ(もちろん「龍の武具」も買ってあるゾ!)

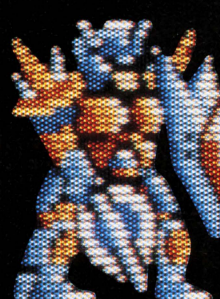
入手方法は①町で買う(もらう)。②精霊にもらう。③部屋や神殿などで見つける。④デカキャラを倒すと得られる。の4パターン。みんなは全部手に入れたかな?

くすり	10	たか
たかのえさ	20	たか
れっちのつえ	かぜのすず	かね
せいなるつぼ	てんくうの	かんむり
すいしょうのたま	りゅうの	つば
くるきりゅうのかぎ	ぞうり	のゆびわ
みすの	にじ	
しるきりゅうのかぎ		
かぜのすず		
てんくうのかね		
そらのかんむり		



れっちのつえ    せいなるつぼ    すいしょうのたま    くるきりゅうのかぎ    みすの    しるきりゅうのかぎ    かぜのすず    てんくうのかね    そらのかんむり

待っているミノリン! お前の命もあと1か月のみ!!



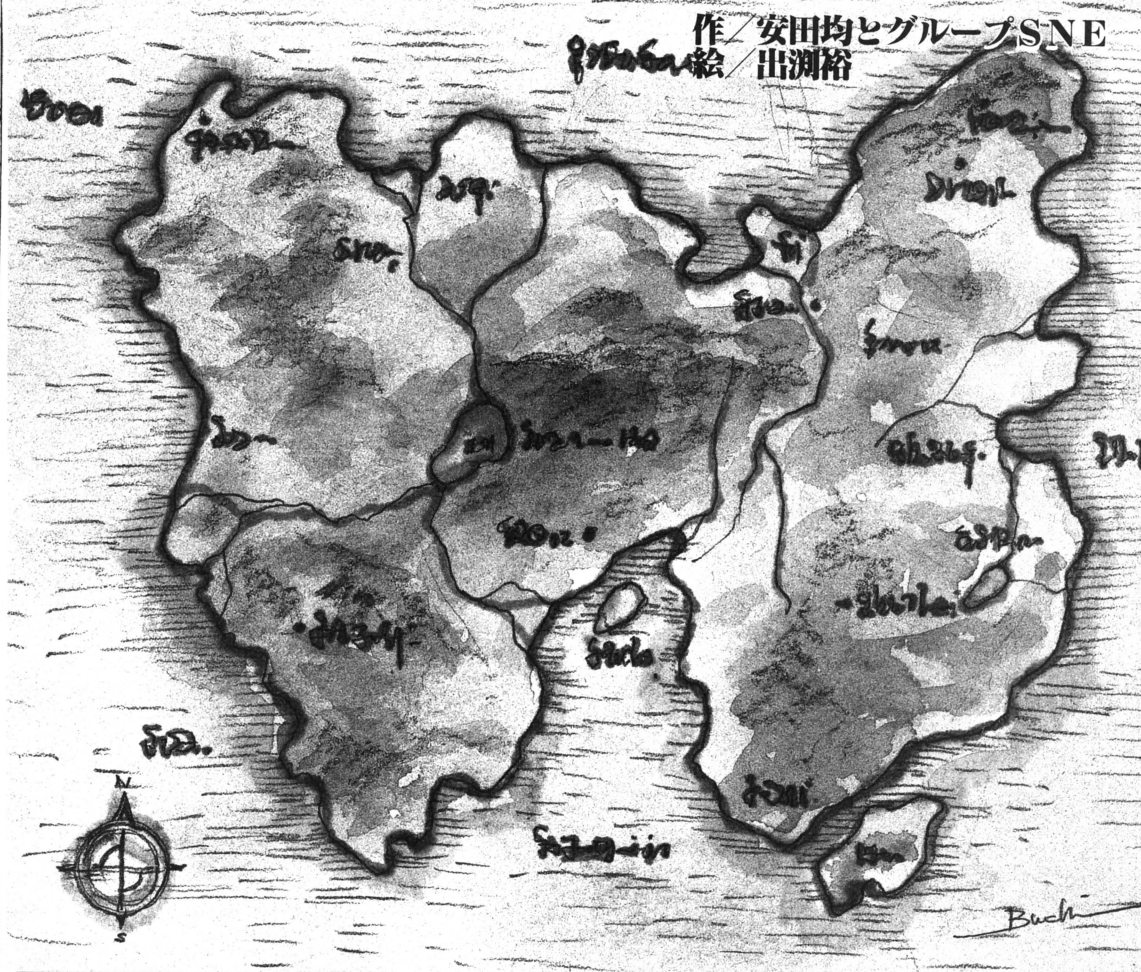


# ロードス島戦記

*Record of Lodoss War II*

D&D® 誌上ライブ

作/安田均とグループSNE  
出渕裕



## Final episode さらば勇者たちよ

『D&D®』の実際のプレイを、そっくりそのまま誌上再現する大好評企画も、ついに感動の最終回を迎える。

大いなる冒険の旅を終えた勇者たちの、

その後の運命は？ はたまた星になったオルソンは復活するのか？ さまざまな謎の答えを明らかにしながら、ひとつの物語がその幕を閉じる――。



# DMの最後の解説と、 カシュ王の帰還の事

セシル DMは「さあ、始めよう」と  
今回もいっ!

残念でした。今回はのっけから、解説を始めるのです。

前回に予告したとおり、今回はキャンペーン・ゲームをいかに終わらせるか、です。

RPG はふつう「終わりのない物語」で、ムリヤリゲームを終わらせる必要はない。しかし、何事においても潮時というものがある。それは、現実世界の事情、つまりDMが引っ越しするとか、プレイヤーたちが別々の学校に進むとか、かもしれない。またゲームの

ストーリー上の理由によって、終わらせたほうがよい場合もあるだろう。

「ロードス島戦記」の場合は、雑誌の企画であるので、さらにいろいろな事情もあるわけなのだが、これはもちろんふつうの人には関係ない。

とにかく、どうせ終わるものなら、きれいに終わらせたい。そこで問題になってくるのが、「いかに美しくゲームを終わらせるか」というテクニックだ。

もちろん、DMはどんなやり方でゲームを終わらせてもかまわない。しかし、プレイヤーが不満を訴えるような打ち切り方だけはやめるべきだろう。

「マスターは神様だ」とよくいわれる

が、神様である以上は当然それ相応の責任もあるのだからね。

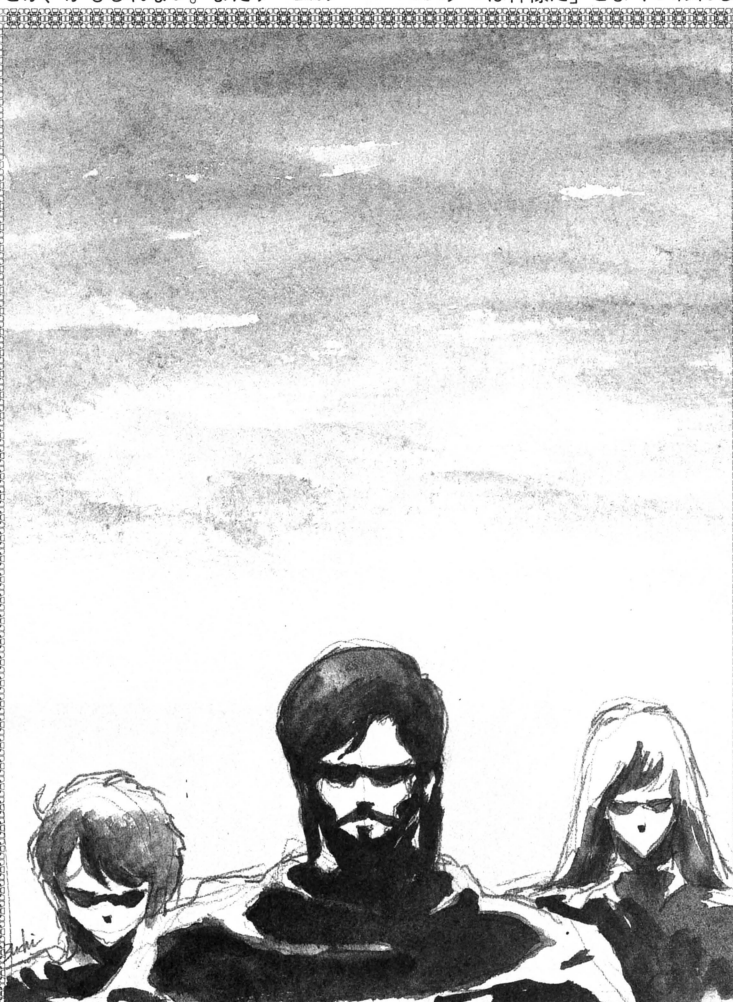
まず、今回の「ロードス島戦記」の連載のように、マスターが用意したキャンペーンシナリオの最終目的をプレイヤーが達成した場合、ゲームを終わらせる十分なきっかけとなる。また、パーティが全滅したり、魔法のトラップなどに引っ掛かって、次元のかたに飛ばされたりして、にっちもさっちもいなくなった場合も、打ち切らざるを得ないだろう。そのとき、不自然な救済対策を用いるとそのあとのプレイがしらけてしまうので、これは要注意。

さて、『D&D®』の場合は、レベルが上がるとキャラクターたちは領主などに立身出世しちゃうし、次には不死性の探求の旅になってしまうので、仲間が一緒に旅をすることがむずかしくなる。だって、国王や大魔術師、さらには盗賊ギルドのギルドマスターといった大物連中が、ぞろぞろと列をつかって歩いているなんて、なんか変でしょ。またお話の展開によっては、パーティのひとりが王になり、ほかのみんなが彼に協力して、国を助けることを申し出るといような形で、冒険ができなくなることもあるだろう。

こういった場合、苦勞して引き延ばしたりせず、そのキャンペーンを終了し、あとは想像と創造の世界に走ってもいいんじゃないか、とぼくは思う。ゲームサークルに入っている人なら、小説やマンガという形でその後のエピソードを載せるのもよいね。また、「そのあとどうなるんだろうね」なんて話をみんなが集まったときのネタにするのもいい。

各プレイヤーが自分のキャラクターに対して独自に設けた目的に到達した場合も、そのキャラが冒険を続ける理由はなくなるわけだから、キャンペーンを終わらせるよい機会かもしれない。もちろん、そのキャラだけがゲームから離れてもいいんだけどね。

うーむ、うだうだと解説が長びいてしまった。結論をいおう。あまりひとつのキャンペーンを続けすぎて、マンネリにならないように気をつけろ、ということだ。マスターもプレイヤーが全員楽しんでくれているうちは、もち





ろんムリにキャンペーンを終わらせる必要はない。そういった人のために、『D&D®』はちゃんと、イモータル・セット（神様の如くに不死の者となるまで強くなった人たちのためのセット）を発売しているわけなのだから。

DM 破れたり、セシル！ いきなり解説がくるとは思わなかったろ！

セシル ふ、不覚！

シーリス 何やってんの。ふたりで盛りあがらないでよ。

フォース まったく、「忍者武芸帳」じゃないんですよ〜。

パーン（オルソン役のプレイヤーが演じている）ふ、古い。「聖闘士星矢」ぐらいいえないのかよ。

マール 』せ……。

DM 歌ったらダメだよ、マール君。他人の歌詞は載せるときにお金がかかるんだから。

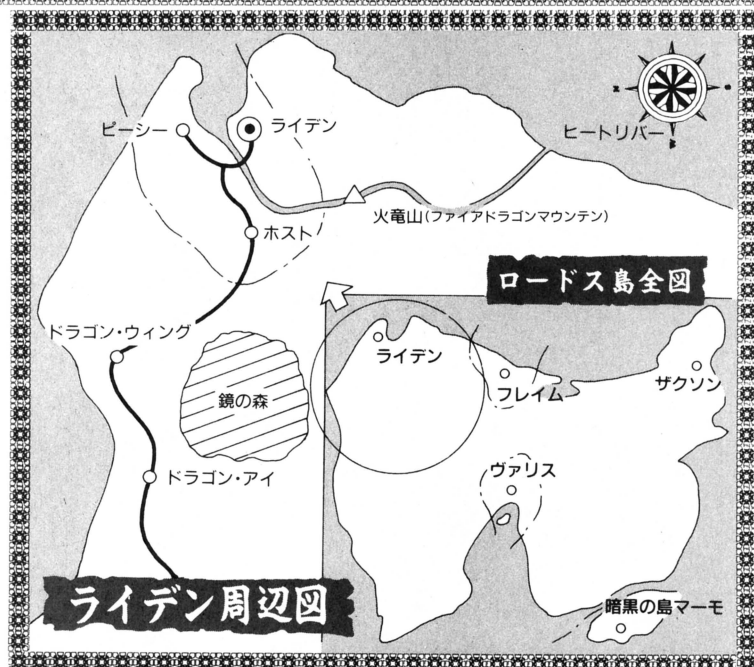
マール 「ハーフリング・ソング」や「降伏勧告のバラード」は大丈夫だから、みんなで歌って盛りあがろう。

DM じゃかあしいわい！ 話を始めるぞ。きみたちはオルソンの亡きがらを抱えて、ライデンの町まで戻ってきた。もちろん、カシュー王やスレインたちも一緒だよ。例の火竜山の爆発は、主人であるレッド・ドラゴン「シューティングスター」を殺されたことや、古代の貴重なアーティファクトを火口に捨てたことを怒るかのように、いまもなお収まることなく続いている。ライデンでも中程度の地震は何度も起こっていて、ところどころで古い建物の倒壊した風景が見られる。ということで、きみたちが町に着くと、シャダムを始め、グース、スイスニアといった冒険者ギルドの幹部どころが、みんなを出迎えてくれる。「やあ、ご苦労さん」

フォース ずいぶん、軽い出迎え方ですね。

DM で、きみたちもおなじみになった、冒険者ギルドの地下会議室へと通される。そこには、すでに酒宴の準備が整えられていて、「お帰りなさい、カシュー王ご一行様」という垂れ幕も……。

シーリス かかっているわけないでしょ！





# DM、各キャラクター の進路指導をする事

DM カシュー王は、みんなの前で軽くあいさつをすませると、スレインにどうだ、そろそろ落ちつくつもりにならないかと聞いている。つまり、宮廷魔術師として仕えないかとたずねているわけだね。それにつけくわえて、おまえの娘も立って話せるようになったぞ、となかなか衝撃的な話もしている。フォース え、レイリアさんとの間には子供もいたんですか。

DM 夫婦なんだから、当然できるさ。娘をほっといて冒険に出るんだから、まったく何を考えているんだか。

セシル 小説は読んだぞ。ふたりは正

義のために力をつくそうというのだ。立派な心がけではないか。

DM 宣伝ありがとう。読者のみんなも買ってくださいね。それと、買ってくださったみんな、どうもありがとうございました。で、セシルにだけど、きみにもいい寄る人がいる。

セシル 何！ いったいだれだ。

DM うつけものどもがあ、のグースさんだよ。彼いわく、「おまえは正義を愛する魔法使いだと、話に聞いている。なかなか立派な心がけだ。それに免じて貴様を特別にわしの弟子にしてやろう。心して精進に務めるがよい」

だって。

セシル な、なんだ、この展開は。さては、たばかったな、DM！

DM フッフッフッ！

フォース さらば、セシル。きみのことは忘れない。

セシル 陰謀だあああ！

DM かくして、断末魔の絶叫を残して、セシルはグースと共に去った。これで、冒険者ギルドにおいては、正義と真実と過激さをもって魔法の真髄とされるであろう。セシル、何かいいたいことは？

セシル やったろーじゃないか！ 正しい魔法道は白兵戦にこそあることを、戦う魔法使いの真髄を、これからの冒険者に教えてやる〜。

DM はいはい。で、次はフォースだけど。

フォース えっ、ぼくもですか。





DM もちろん。きみにもスィスニアの代わりに冒険者ギルドで盗賊としての技術を教える役目をお願いしたいんだ。というのも、じつはスィスニアさんは、今度ご結婚あそばされるわけで。シーリス まあ、おめでたい。どなたとですの。

DM ジャーン、これが驚き。カシュー王となんだね。イラストで見たお尻が気に入っちゃって……。じゃなかった、ふたりは前からのつきあいだね。シーリス カシューって、盗賊上がりの王妃をもらうつもりなの。

フォース カシュー王の人柄がうかがわれますね。

パーン なるほど、つまり、いいかげんなんだな。

DM えーい、うつけものどもが。物事の判断を家柄などではしないってことだよ。彼自身が傭兵あがりだから

ね。ふつう、そういう人が王になったときには、かえって格とか、家柄なんかを欲するものだけど、彼はそんなこともなく、実務的なスィスニアを伴侶に選んだってわけだ。確かに彼女なら、さらわれたりする心配もあまりない。

フォース ないでしょうねえ。暗殺者も決して彼女の背中にはまわれない。

DM 王の右腕だったシャダムも、カシュー王とともにフレイムに帰るといっている。国のことも気にかかるし、すでに新しいギルドマスターは決めているから。

シーリス ま、まさか。

DM ピンポン！ 本当はオルソンにお願いするつもりだったんだけど、お亡くなりになってしまった以上、シーリスにお願いするしかないもの。

シーリス じゃあ、あたしは一生ギルドの女親分なわけ。それ、あんまりじゃない。あたしだって、どこかの勇者と幸せになりたいわ。

DM よーしわかった。とっておきの勇者を紹介してあげよう。その名もドラゴン・ロードのレドリック。きみは将来彼と巡り会う運命にある。どう、これでいいかな？

シーリス だれ、その人？

DM 一度も登場してないけど、滅んだモスの一公国の太守で、しかも5人しかいなかったものの、いまだにその名を轟かせている竜騎士の若君さ。彼の父親のジェスター公爵は健在で、荒れ切ったモスの国を再び統合しようと懸命なのさ。

シーリス 都合いいのね。

DM ご都合主義大いにけっこう。いつもいっているとおり、これはゲームなんだから、全員がヒーロー、ヒロイ

ンになったってかまいやしないのさ。

マール おいらは、まだ冒険を続けたいな。

DM OK、まだこれから冒険を続ける人と一緒に行くといい。ウッド・カーラを探すためにパーンもディードリットも、旅を続けるつもりだしね。それにはシャリーもついて行きたいといっている。

マール 決めた！ どうせ、おいらには王とかギルドマスターなんかは無縁だし、それになる気もないしね。旅がハープリングの人生さ。

DM ということで、マールは冒険を続ける、と。

パーン (オルソンに再び戻り) 不幸なのは、ぼくひとり。

DM あっ、忘れてた。どうする、「魂の水水晶」の力に頼るかい。

オルソン それは、決めないことにするよ〜ん。オルソンが生き返ったか、どうか、それは歴史の中には残っていないことにしたほうがこいいいでしょ。

DM それはそれで、おもしろいかもね。みんなにも覚えてもらいたいことは、「魂の水水晶」は失われた魂を呼び戻す魔力があるってことさ。これは極めて強力なアーティファクトで、古代王国の時代に、ある目的で開発されたんだ。

フォース えっ、どんな目的ですか。

DM フッフッフ、それは秘密だ。人間の魂程度を呼び戻すためにつくられたものではないとだけはっておこうか。セシル ケイオスな臭いを感じるぞ。何かの伏線に使うつもりだな。

DM では、オルソンの死体は、レイリアたちがフレイムにもって行って、その後の生死は不明と。これで、みんなの将来は決まったね。



# 幻の原作

## 絶賛発売中!!!

ロードス島戦記—灰色の魔女—

水野良／著

安田均／原案

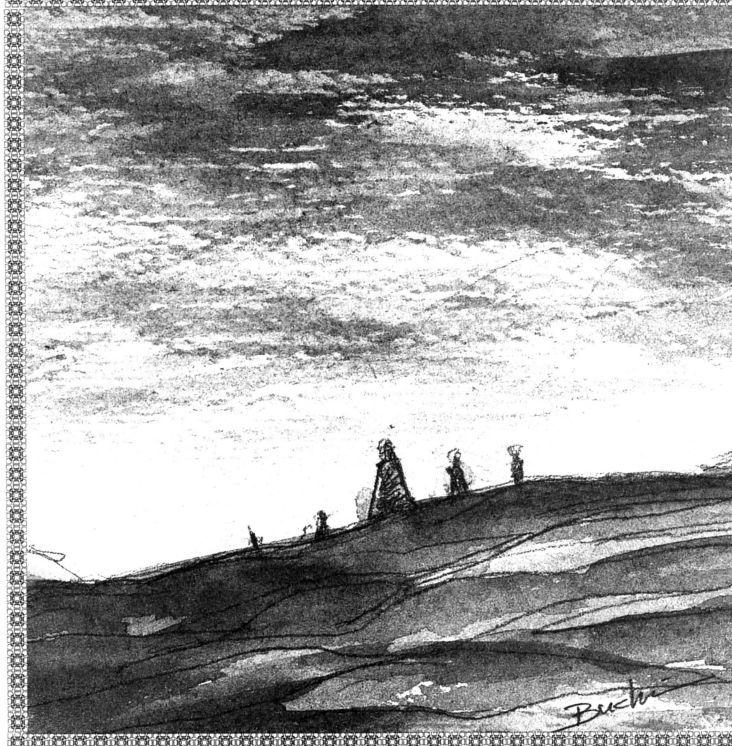
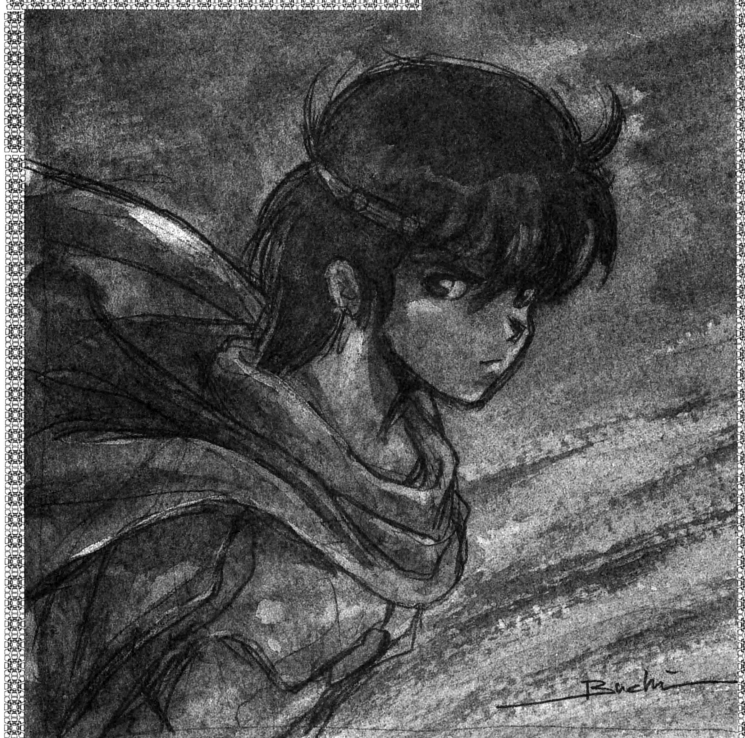
出渕裕／イラスト

角川文庫 420円



# ロードス島戦記Ⅱ これにて完結の事

DM かくして、きみたちはひとつの冒険を終わり、次の新たな冒険にそれぞれつくわけだ。そこにいかなる危機が待ち受けているかは、きみたちにはわからない。だが、根っからの冒険者であるきみたちのこと、いかに平穏に生きようとも、決してその人生は平凡なままでは終わらないだろう。きみたちの名は、あるいは伝説に、あるいは人々の伝承に、そしてあるいは吟遊詩人の歌うサーガの中に語り伝えられることになるかもしれない。その中で、きみたちがある時期に、短くはあったもののともに苦しみ分かち、助け合いながら旅をしたという記録は残らないだろう。しかし、きみたちの心にはその思いはきっと残る。楽しい思い出も、苦しかった記憶も、すべて残らず心の奥底に。それが、まだまだ続く波乱の時代を生きるきみたちの心の支えになってくれることはまちがいがいい。さあ、旅立て！ 永遠の旅人たちよ。



新たな冒険のときが来たのだ〜!!—  
みなさん、ご静聴、どうもありがと〜！  
セシル なんなんだよ、こいつは。  
フォース 『ファイナル・ファンタジー』しましたねえ。  
シーリス 原稿見ずにそれをいえたらいしたもののなにね。  
DM へーんだ、こんな長いセリフ、覚えられるものですか。でも、本当にみんなご苦労さん。ずいぶんムリもいったけど、ぼくは楽しかったよ。また、機会があったら、セッション（RPGの1回ごとの集まりのこと、かっこいい呼び方なのでみんなで広めよう！）を楽しもうよ。  
オルソン そうですね。  
DM それじゃあ、「ロードス島戦記Ⅱ〜英雄王の復活〜」はこれにて、おしまいだ！  
フォース ぼくたちのことを忘れないでくださいよお〜。（完）





## ▲シーリス

2代目の冒険者ギルドの長。ホストを始め、各地に冒険者ギルドの支部をつくり、ロードス島の復興に力をつくす。モスのドラゴンプレスにて、「ドラゴン・ロード」レドリックと出会い結婚。新興国ハイランドの王妃となる。彼女の剣の力がその建国のために力となったことはいうまでもない。戦う王妃、バルキリーの化身とも呼ばれる。



## ▲シャリー

マイリーの司祭として、パーンたちとともに旅に出る。その旅に彼女を行かせた動機が果たしてなんだったのかは知らないが、ディードリットの中には種やかならざるものがあったであろう。

## ▼カシュ

この冒険ののち、スイスニアと結婚し、ついに独身生活に別れを告げる。もともと、相変わらずの戦う王様で、フレームの拡大とロードス復興のために、その剣の腕前を大に振るう。やがて、ファーン王がかつてそう呼ばれていたように、英雄王の名前で呼ばれるようになる。古代王国の杖の話はなぜか闇に葬られ、やがてだれも知らぬものとなり、後世この冒険を語り伝える者はいない。



## ▶セシル

冒険者ギルド、ライデン本部の魔術師として多くの後輩たちの育成に務める。彼の教えを受けた者のすべてが、ダガーを片手に白兵戦を行う魔術師になったわけではないが、魔法使いも護身のために武器を使うことが当たり前となる。



## ▲オルソン

戦いのときにはバーサカーのごとく戦うが、じつは人徳者の戦士。一応のリーダーとなるも、レベルの高い者との道中が多く、そのリーダーシップも発揮できぬまま、杖の探求の旅の途中にて、死亡。その後の生死は不明。



## ◀フォース

冒険者ギルドで盗賊の技術を教えるかたわら、旧盗賊ギルド壊滅のために力をつくす。そのため、現在では冒険者ギルド以外の場所では、盗賊の技術は学べぬようになる。セシルに影響を受けたわけではないが、盗賊の技術を正義のために使う指導を行い、ギルドにおけるシーフの名前をスカウトという名に呼びかえたことでも知られている。



## ◀マール

歌うハープリングは、このあとパーンたちとともに旅に出て、以後消息は知られていない。しかし、彼の歌うハープリング・ソングは、現在ではロードスの東部でも語られるようになっていることから、彼の活躍のほどを知ることができる。



## ▶レイリア

マーファの司祭として、フレームに仕え、のちにフレームの国教として、マーファ信仰を広めるために尽力する。夫であるスレインのあいだには、娘ニース（母親の名を受け継いで命名した）をもうけている。

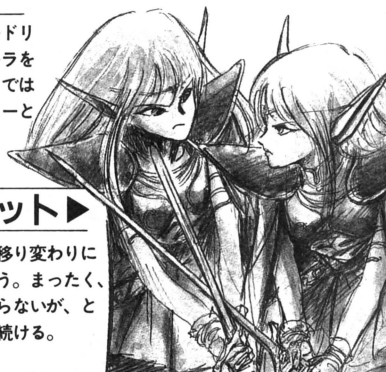


## ◀パーン

この旅のあとは、再びディードリットらとともに、ウッド・カーラを求める旅につく。別に人徳からではないだろうが、マールにシャリーというお供もついた。

## ▶ディードリット

彼女にとっては時の移り変わりにどんな意味があるだろう。まったく、何が目的なのかはわからないが、とにかくパーンとの旅を続ける。



# Record of Lodoss War II THE END



# RPG千夜一夜

VOL.10

The Thousand and One Nights

迷宮に御用心

黒田幸弘



新しい誌面はお星様キラキラで気分がいいなあ〜。というわけで、クロちゃんは今月も絶好調！今回はRPGの王道「迷宮」をテーマに、いろんな角度からつつこむぞ!!

第49夜

災難は忘れた所に...

じつは先日、ピットに落ちてしまったんだ。いや、べつに、ライブ版RPGをやったわけじゃないよ。家のとなりの駐車場の空き地に、穴があいてただけなんだけどね。

なんでまたそんなところに穴があいていたかという、じつはその空き地は、昔は親戚の農家の畑だったんだよ。なんでも、そこで作ったイモやショウガを、冬の間に保存しておくために、地下3mくらいの深さに穴ぐらを掘ったんだって。でも最近はいもを作らないんで穴ぐらも使わなくなったから、しばらく前に土を入れて埋めたはずなんだ。

ところが長い間たつうちに、どうも中に入れた土が、だんだん沈んじやうたらしいんだ。最近ダンブ（松本じゃないよ）が家の前をよく通るから、その振動のせいかもしれないなあ。

イラスト／中野豪

そんなわけで地中でまた1mほどの穴があいて、その上の地面がちよっとへこんでしまい、その上を通ったボクが、めでたく被害者第一号になったというわけ。まさか自宅のすぐとなりピットがあるとは、夢にも思わなかったねえ！

しかしこうしてみると、ダンジョンなどというの、意外に身近な存在かもしれないなあ。たとえば大都市にやたらとある地下街なんか、もし核戦争でも起こって、都市が廃墟になってしまえば、もう立派なダンジョンだからね。東京のターミナル駅など、そうでなくてもよく知らない人は迷うというのに、もし廃墟になったりしたら、一度入ったら二度と出てこれられない、なんていう人もけっこう多いんじゃないかな。

しかもRPGのダンジョンは、中に怪物が住みついているわけだから、ただの廃墟よりもさらにしまつが悪いわけだ。SFっぽくいうと、放射能を浴びてモンスター化したミュータントが住みついている、というところかな。こんな気色悪いところには、よっぽどのこ

とがないかぎり行きたくないね。

さて、そんなわけで今月はダンジョン、いや、それよりもうすこし広い範囲で使われる「迷宮」がテーマだよ。RPGでは一般的に「ダンジョン」と呼んでいる迷宮にも、いくつかのパターンがあるってことは、キミたち知ってるかな。今月はそのあたりのポイントを、順番に押えていくことにしよう。

第50夜

迷宮と怪物はよくにあう

どうもダンジョンとかRPGとかいうのは、まともな学問の世界ではまず相手にされないんだけど、おもしろいことに「迷宮」のほうはイマジネーションをかきたてるらしくて、いろいろな文学のテーマになっているんだ。とくにゴシック小説とよばれるホラーファンタジータイプの話では、迷宮的な館がよく登場するよ。それからなんといってもマーヴィン・ピークの『タイタ



ス・グローン』、日本でも最近になって翻訳が出たけど、迷宮的な広がりをもった巨大なゴーメンガースト城での話なんだよ。

あと迷宮がよく出てくるのは、歴史、それも考古学関係かな。いろいろ調べていくと、どうも迷宮の元祖は、古代エジプトやギリシアにさかのぼるみたいなんだ。

たとえばピラミッドはエジプトのファラオ（国王）の墓だけど、あの中はほとんど立体迷路だったんだぞ。なにしろ墓荒しにすぐに盗掘されてしまうから、通路の途中にトラップはあるわ、隠し扉はあるわ、秘密の部屋はあるわ、といったふうに、いますぐにでもRPGで使えそうな構造だったんだよ。

もちろんエジプトにあった迷宮はそれだけじゃないよ。ヘロドトスの『歴史』によれば、三千もの部屋のある、ほとんど蜜蜂の巣みたいなファラオの墓もあったらしいんだ。中にはファラオとともに、神聖なワニ（オシリス神のこと）が祭られていたそうだし。しかし部屋が三千といわれても、ウサギ小屋に住むわれわれ日本人じゃ、さっぱりイメージがわかないなあ。

ギリシア神話だと、クレタ島のミノッソスの迷宮が有名だ。中に牛頭の怪物ミノタウロスが住んでる話だよ。なんでもこのミノタウロスはクレタ王の子供だったので、クレタ人はそのミノちゃんに生贄をささげるために、アテナイから子供をさしださせるんだけど、あわれミノちゃんはその生贄の中にまじっていた、英雄テセウスに倒されてしまうのでした。

この話は長い間ただの神話だと思われていたんだけど、クレタ島の遺跡を



発掘していたら、ほんとにミノッソスの王宮が出てきたんだ。そしてそこがまたものすごい迷宮だったんでみんなビックリ。「こりゃミノタウロスもほんとにいたんじゃないか」などとあちこち探しまくった、というのは嘘だけど、たんなる伝説じゃなかったことがわかっただけでもすごいよね。そんなわけで古代世界の巨大な建造物は、なぜかみんな迷宮みたいな構造だったんだよ。

しかし迷宮の奥に怪物がいる、というのはまさにRPG的な話だね。こんなところにもRPGの原点があったのか、などと感心してしまうクロちゃんでした。

## 第51夜

### 城の地下には何がいる!?

もちろんダンジョンの語義にいちばん忠実なのは、地下牢タイプの迷宮だろうね。ヨーロッパの古城の地下には、捕虜を閉じ込めるための牢屋とか、武器や財宝をしまっておく倉庫などが、必ず作られているんだ。もちろん地下だから暗いし、通路も複雑な場合が多いから、外部からの侵入者は迷いやすい。それに拷問室のような恐ろしい部屋もあるんだから、こりゃなかなか怖い場所だよ。

おっと、そうだった。この城の地下牢型ダンジョンも、くわしく見ると二つの種類があるんだ。城主が部下の兵士に守られて住んでいるきちんとした城の地下牢と、もう廃墟になって久しい城の地下牢というパターンがね。

城主が住んでいる城には、ダンジョンとはいっても、怪物がやたらといるわけじゃないよ。モンスターがうようよしてたら危なくてかなわないから、城主が退治しちゃってるはずなんだ。だからここでのプレイヤーの危険といえば、兵隊がたくさん集まって攻撃してきたり、複雑なトラップにひっかかったりすることだろうね。

それと反対に廃墟になってるときは、そこに住みついた怪物が敵になるんだ。こちらのパターンだとモンスターの種類は問わないから、なにが出てくるの

かわからないスリルがあるぞ。それにマスターのほうでも、このタイプのダンジョンでは、とにかくモンスターさえ出してりゃ話が進むという、一種の気楽さがあるね。ただし調子にのりすぎて、往々にしてモンスターの出しすぎということがあるから、初心者の方のマスターは注意しよう。

## 第52夜

### 地下牢の利用法

そんなわけでとくに用事がないのに城の地下になんか忍び込みたいやつはまずいないよ。だけど城の地下に財宝がゴッソリある、ということなら話は別なんだよね。みんな欲が深いからなあ。

「おい、盗賊。ほんとにこの城の地下には宝がゴッソリあるんだろうな」

「そりゃ旦那、調べはバッチリだ。なんでもこの城の伯爵は、この地下牢にある財産で暮してるそうですぞ」

「ふーん、そりゃすごいや。おや、あそこに部屋があるぞ」

「入ってみようか」

てなわけで入った部屋は、なんだか変なムードの部屋だったんだな。薄明かりがどこからともなく入ってきて、中の空気はなんとなく重苦しい。でも、いちばん変なのは、ワインのにおいがすることかな。

「おや、部屋のどこかに酒があるみたいだな」

「あの隅にある樽だよ」

「どーれ、一杯やってくか。おや、なかなか上物じゃないか」

「旦那、酒を飲んでるヒマはないでしょうが」

「うるさいぞ、このチンピラ盗賊が」「そうだ、そうだ、こんなうまい酒を残して先にいけるか」

なーんて調子で、みんな飲んべばかりだからしまつが悪い。酒を飲み始めたら止まらないんだから。そのうちに、あれっ？

「おい、なんだか女の姿みたいなのが見えるぞ？」





Go!

「なにか変ですぜ、旦那！」

「うるせえ、妖精だから妖怪か知らねえが、美人なら文句ないわい」

「そうだ、そうだ」

「あっしや、お先に失礼しますぜ！」

なんて調子で盗賊が逃げてしまったあとは、残ったみんなでドンチャンさわぎ。いつのまにか美女が十人も集まってきて、いっしょになって酒を飲んでるんだけど、酔っぱらいはそんなことぜんぜん気にしない。

とはいっても酒がなくなったら、さすがに宴会もおひらきだ。と、そのときちょうどピッタリのタイミングで、部屋の出口に騎士が兵隊を連れてあらわれたんだ。

「おっ、なんでえ、おっさんよ！」

「お楽しみどころもうしわけないが、勘定をいただきたい」

「にやにや、勘定だろう」

「そうだ、この部屋は伯爵直営のキャバレーなのだ。酒もぜんぶ飲み干したようだし、料金はだいぶ高いぞ」

「なんだとおう」

などと強がっていても、みんな酔っぱらってるから力が入らない。しかもどうもこの酒は魔法がかかっているみたいで、みんななんとなく金を払わないと悪いような気がしてきたんだ。

「で、ほんとに金を払ったんですかい、旦那？」

「ああ、酒にやられて、今まで稼いだ財産の隠し場所をしゃべっちゃったよ」

「なるほどねえ、あの伯爵は地下牢のキャバレーのあがりて暮してるってわけですかい。だから早く逃げたほうが良かったんですよ」

「まあ、そういうなよ。金よりもっと落ち込むことがあったんだから」

「なんですか？」

「あの部屋に美女みたいなのがいた。あれがじつは女でもなんでもなかったんだ」

「へえ、じゃなんだったんですか？」

「ありゃ女みたいに見たんだけど、なんとハーピーだったんだ。ハーピーみたいな化け物の肩を抱いてたかと思うと、もういやんなるぜ！」

## 第53夜

### ウサギの穴と鍾乳洞

さて、城の地下という部分を離れると、迷宮はかなり広がっていくんだ。たとえば丘陵地帯にある穴に、オークやコボルドが住みつけば、それはやっぱりダンジョンの一種だね。しかし日本ではあまり大きな洞窟はないから、ああいって自然にできた迷宮は、いっ

たいどんなものかよくわからないね。イメージがいまひとつなんだなあ。

しかしただわからんというのも、なんだかしゃくだ。そこでボクはヨーロッパの地形の特色などをちょっと調べてみたんだ。そしたらあった、ありましたよ。なるほど、こいつが洞窟のもとになったのではないか、というような地形が出てきたんだ。

地理の教科書、または学習地図を見てもらえば、そこにたいがい載っているんだけど、ヨーロッパにはカルスト地形というのがあるんだ。これは簡単にいうと石灰岩の山や丘のこと。石灰岩は柔らかくて雨水や地下水に浸食されやすいんだ。そして浸食されたところは鍾乳洞になるんだよ。鍾乳洞にはところどころにタテの穴（雨水のしみこんだ穴）があいているし、中は水が流れているんだ。これなら中で怪物が暮せるじゃないか。

てなわけでクロちゃん流RPG理論では、自然にできたダンジョンというのは、たぶん鍾乳洞のことじゃなかろうかと考えたわけ。どうだい、いい線いってると思うんだけどな。

などと自慢げに書いてたら、また別な考えが浮んでしまった。そういえば丘陵地帯に横穴住居を作ってるホビット族は、もともとがウサギの擬人化でははいかといわれてたんだっけ。だとしたらこういった地底の穴は、単に野ウサギの巣が原型なのかも知れないなあ。ガックリ！

まあ、いいや。ウサギの穴だってルイス・キャロルの世界なら、不思議の国への門なんだからね。

## 第54夜

### ドワーフの大鉱山

自然にできた迷宮の中でも、忘れちゃいけないのは鉱山だ。とくにファンタジー世界では、ドワーフ族は鉱山を掘って、金銀の細工をするのが巧みだってことになってるからね。

うん、ちょっと待てよ。鉱山というのは、自然にできたものなのかな？

そうだなあ、たしかになにもしない



最近ではレイモンド・フィーストの『魔術師の帝国』という小説でも、やっぱりドワーフの鉱山が出てくるんだ。こちらはトルキンほどセンチメンタルな話じゃないけど、ドワーフといえば鉱山というのが、ファンタジーではひとつの常識になってるんだね。

それがいいとみんなで賛成して、掘

「うん、ジバングっていうんだ」

うまい話に御用心

まあ、世の中のRPGプレイヤーは、  
だいたい妙なことを考えるもんでねえ。  
ドワーフが鉱山の専門家だと聞いたら、  
冒険なんかやめて鉱山経営をしよう、  
文字どおりひと山当てよう、という







「ロードス島名場面」に  
イラストがドバ〜ッと送  
られてきたぞ!! みんな  
小説版を読んで感動して  
くれたようだね。ほんと  
はほかのコーナー宛のお  
送りとたくさんきたけど、  
来月載せるからカンベン!

送り先

〒102  
東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷ビル4F  
コンプティーク編集部  
「RPG-FAN-CLUB」係

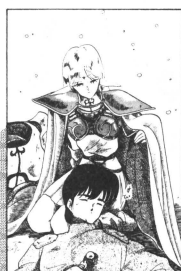
## 小説版『ロードス島戦記』 大好評発売♡記念・名場面集!!

## 『ロードス』笑劇場



▲神奈川/風見猫

※神秘的なハイ・エルフ族  
のふんい気にびったりだね



▲大阪/天王寺動物園

※バーンを見守るまなざし  
がなんてあたたかいんだ♡



▲埼玉/志織・戸星

※戦闘シーンでのかっこよさも  
パーティ中ピカイチなんだよね



▲広島/ちたまる

※バーンって率直さが  
とりえだもんなあ……



▲大阪/單気筒

※こんな憎めない黒エ  
ルフはほかにいない!?



▲埼玉/TOMO

※こんなところで「キックオフ」ごっこ  
(なつかしーけど……)をしないように

なんといっても  
一番人気はこの人。  
ティートリットちゃん。  
バーンとのからみが  
楽しいんだよね

こんな結末を  
迎えるなんて  
誰が予想したんだ  
って……



▲千葉/今泉裕子

※あまりに大きな犠牲を払  
ってレイリアは救われた……



▲東京/栗原直樹

※なぜウッドはあんな道を  
選んだのか? 悲しいなあ

名場面1等賞!  
文句なしの感動場面  
さあ、みんな一緒に  
声をそろえてッ

みんな、このシーンを描い  
てくるんだよね。キミも小  
説版を読んで感動しよう!



▲埼玉/石川公琢

▶福岡/T.JACK



▲青森/菅倉 史



▲神奈川/しんよし緒

▲大阪/飛鳥ゆづ





RPG  
笑劇場

▼愛知/Keep Out  
※こーゆーことでケンカするのってホント悲しいよな



▲三重/山下幸紀

※ということは実話なんだな。  
あー、しょーもな!



▲北海道/椎樹アルデア

※関係ないけど「ライブマン」の戦闘員はなさないゾ……



▲埼玉/ASK

※マジック・ユーザーは世俗のことにうといのかねえ?

XX

## こたわり派宣言!!

## ●PC自慢・エリートばかりが能じゃない!

やたら能力値がいい、ドラゴン・王家の血をひく、金、マジックアイテムをたくさん持っている等のPC・NPCを自慢する人がいますが、それは違うと思うのです。RPGはキャラを演じるゲームであり、個性あるキャラを演じれるということのほうが自慢できるのではありませんか。

たとえば強いだけのNPCは、PCの活躍する場をなくしてしまうし、GMにとっても“強すぎて個性がない”ありがちなキャラになってしまいます。やっぱりキャラクター自身が「生きて」いなくては行けませんよね! 愛知/田中軽葉

※同様の意見が多数送られてきていることを報告しとくゾ

## ●指輪物語って知ってるかい?



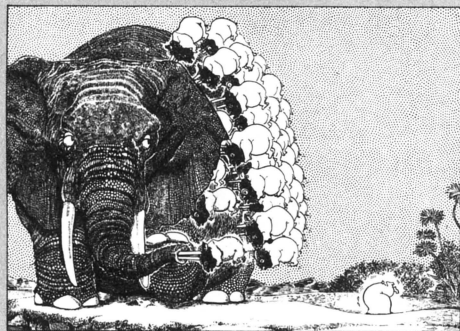
▲熊本/異界の客

※設定があまりに複雑なので初心者にはおすすしめしないよ

もしキミが、東洋を旅してみたいと思うなら、前回紹介したポーロの『東方見聞録』よりも、今回紹介するマンデヴィルの『東方旅行記』のほうが役に立つだろう。

なにしろ、この本には一夜にして都市を滅ぼした空飛ぶ死者の首とか、成長して子供を産むダイヤモンドとか、さまざまな奇跡や怪物の話がとにかく次から次へと登場する。

その中でも、インドの南にある島



## モンスター百物語

その8

## ロウヘランの巻

イラストと文  
大野真実

に棲むロウヘラン（トウデス、オデントスとも）という獣は、馬ほどの大きさがあり、性格はたいへん攻撃的。象を見つけるとまっしぐらに突進していき、額にある3本の角で突き殺してしまうのだという。

南の島々には聖人の住む島もあるのだが、いっぽうこのロウヘランのようにどう猛な生き物が数多く棲む島もある。旅行者はかなりの注意が必要だろう。

〈参考文献〉

『東方旅行記』東洋文庫（平凡社）

J. マンデヴィル/大場正史訳







おなじみ、読者が作る  
情報コーナーです。キ  
ミが見つけた得・笑・驚  
・物情報を載せるペー  
ジだよ。掲載された人は、  
「大江戸情報網」の町人  
になれ、すごいプレゼン  
ト(?) ももらえるゾ。  
くわしくは、152ページ  
を見てネ。キミのおたよ  
り、首を長〜くしてまっ  
てます!

## 秘技! 得 情報

### シルフィード

FM77AV

東京都目野市 増原宏昭

裏ゲーム発見の報告です。

1. ドライブ0に付属のベシックを入れて立ち上げる。
2. ドライブ2にゲームディスク2を入れ、FILESと入力。
3. "SILPO.5" "XACALITE" という2つのゲームがはいってるから、好きなほうをRUN させよう。なかなか笑えるぞ。

⑧ 同じ報告が、高知県の谷川からも届いたが、タッチの差で増原のほうがかかった。谷川、許せ!

### マイト アンド マジック

PC-9801シリーズ

東京都足立区 山崎茂照

4月号の神田さん発見のバグキャラは、ちゃんとゴールドを分配できます。しかも、自分のキャラのレベルも上げ放題だよ!

3番目のキャラがバグったら、城にはいってキャンプをし、ゴールドを分配。このとき、均等に分けないで、ひとりだけに預けます。町にいてセー

ブし、自分のパーティで再出発。ドラ  
ガデュン(E-1のX13-Y15)の、  
「ゴールドを経験値に変える泉」を利用  
して、一気に経験を増やします。

これをなんども繰り返せば、経験値  
がいくらでも稼げ、レベルも上げ放題。  
ちなみに、レベルは255が最高みた  
いで、それを過ぎると0になってしま  
います。また、いっぺんにレベルを増  
やしすぎると、老死してしまいますの  
で、あしからず。

ま、なんにしても、これでゴールド  
やジェムの心配はまったくなくなるわ  
けだ。

⑧ これと同種の技を、神奈川県の中  
木からももらった。でも、山崎のほう  
が早かったのだよ。中木、ごめんな。

### ウィザードリィ3

PC 9801シリーズ

大阪府大阪市住吉区 北村和男

『ウィザードリィ3』のキャラをシナ  
リオ1に戻してレベルアップしてい  
たら、とんでもないモンスターに出会  
いました。場所は10階の3番目の部屋。

『THIEF』という名のネズミです。た  
いしたコトないと思って攻撃したら、  
こいつが強い! ロードと忍者のカシ  
ナートでも倒れなくて、侍のムラマサ  
ブレードでやっと息の根を止めました。

で、経験値を見てびっくり! なん  
と1600億以上もある! 急いで城に帰  
ってレベルアップしたのは、いうまで

もありません。ほかの特性値への影響  
も、ありませんでした。

このネズミ THIEF (鼠小僧?)は、  
いったい何だったんでしょうか。スー  
パー隠れキャラか、バグだったのか。  
おかげでシナリオ3も、無事終了しま  
したけどね。

⑧ 鼠小僧といえば、貧しい者の味方  
と昔から決まっておる。たぶんキミの  
あまりの貧しさを見かねて、出てきて  
くれたんじゃないろうて。ラッキーだっ  
たの、ホホホ。

### ヤシャ

PC 8801シリーズ

埼玉県飯能市 佐藤隆晃

最空と伊織のランドパスを255個に  
する方法を見つけました。

1. 最空と伊織が合流した後、伊織の  
ターンのときに、ランドパスを全部使  
いきって0にする。
2. そして海上に出て「MOVE」コマ  
ンドを終了。
3. すると、あーら不思議。つぎのタ  
ーンの最空のランドパスが、255個にな  
っている!

4. 「COOP」コマンドにせず、最空  
が国の上を歩くと、伊織にも自動的に  
255個はいるのだ。

ところでこの技、伊織が先に255個に  
なる逆バージョンもあるよーです。

ついでにMSX2の場合は…

1. 合流後、最空のターンでランドパ



スを0にする。(魔空泉を封じた国が2つ以上あるとカンタン)

2. 0になったら、もう一度、国を移動。なぜか、最空はランドパスがなくとも移動できるのだ!

3. それから「MOVE」コマンドを終了、再び最空のターンが回ってくると…オオッ、ランドパスが125個に!

4. そのランドパスを1個使って国を移動すれば、伊織に自動的に半分(62個)振り分けられてるよ。

編 2つの機種をマタにかけた、さとい(本人がこう呼べといってる)のレポートであった。さとい(本人が…以下省略)これからがんばれ。

## ティル・ナ・ノグ

PC 9801シリーズ

愛知県名古屋市 人谷和彦

魅力をぐいぐい上げて、ついでに攻撃力もラクに上げちゃう、美味な技。

1. まず、町で売ってるロッドをすべて買って置く。

2. 魅力の高い種族(リムニアド、ペリ、ランランシーなど)を仲間に入れ、レベルを14ほど上げる。

3. ミュドの薬を売ってる町にいき、買って飲む。(魅力が5増える)

4. もう一度町にはいると、なんと、またミュドの薬が買える!

5. 魅力が150くらいになると、レベルアップで、ガンガン魅力が増えていく。(50~104くらい)

6. ロッドを装備すると、総合攻撃力も1000を越え、通常の攻撃で100以上、会心の一撃で200以上のダメージを与えることができるぞつ。

編 前号では「トリュの薬」、今回は、「ミュドの薬」と、なぜか薬ワザが続く『ティル・ナ・ノグ』。くれぐれも、ヤク中毒には気をつけてほしい。

その1 王様はバレリーナだった! 水のお城や天空のお城で、幻覚の呪文をとなえると、王様や衛兵がクルクルと回りだす。ついでに自分も回りだす。ということは、自分もバレリーナだったのだ…。

その2 固くなっちゃうスライム! ジェリーやスライムが出てきたら、すかさず恐怖の呪文を2回以上とнаえる。すると、恐怖のあまり緊張して固くなってしまうのだ。名づけて「ダイヤモンド・ジェリー」&「ダイヤモンド・スライム」。人面石より固いぞ! でも、経験値は変わらないのだ。

編 バカだねー。スライム固くして、どーすんのよ。まったく、こんなコトばかりやってるヤツって、好きだぜ。

## イース

PC 9801シリーズ

北海道札幌市 須藤智香

神殿の2匹目のボスキャラ(いも虫みたいなヤツ)を倒してイースの本をもってくと、サラさんが死んで、かわりにおじさんが出てくるよね。ところがこのとき、イースの本をもって帰らないと、どーなるか。

なんとおっさんは、生前のサラさんのセリフを、そっくりそのまま、しゃべるのだつ。(もちろん女言葉だ)サラさんの霊が乗り移ったんだろーか、それとも、おっさんはオカマだったのだからか?? 謎だつ。

編 世にも不思議な、そして世にもバカらしい、ちか(本人が、こう呼ぶなどいってる)のレポートであった。ちなみに、ちか(本人が…以下省略)の名前は、ホントは「ともか」と読むらしい。まぎらわしーぜつ!

## 仰天! 驚 情報

### ティル・ナ・ノグ

PC 9801シリーズ

神奈川県横浜市 飯塚 徹

ゲームの途中でシナリオを作り換える方法を発見しました。

1. まず、シナリオメーカーで新しいシナリオを作る。

2. プレイしてみていきづまったら、そこでセーブする。

3. いまやっていたシナリオを消すかたちで、もう一度、シナリオメーカー。

4. シナリオメーカー中にリセットキーを押す(ちょうど3~5分ぐらいが適当)

5. すると、仲間やレベル、装備はそのままで、目的や地形のちがうシナリオをプレイできます。どうしても解けない謎にハマっちゃったときなんか、けっこう役に立つよ!

編 シナリオが気に入らないから、別のシナリオに乗り換える。考えてみれば、ずいぶんとワガママな技だね。こりゃ。浮気者めが!

## マイト アンド マジック

PC 9801シリーズ

奈良県北葛城郡 畑中克啓

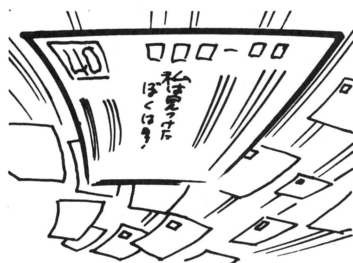
いきなり変な場所になってしまう、ワケのわからない技を報告します。

1. どこでもいいから、町の入口にいった、はいろいろとする。

2. ドライブ2が読みこみを始めたら、ドライブランプが光っているうちにディスクCを抜き、ディスクBに入れ換える。

3. すると突然、「真っ暗だ!」というメッセージ。位置確認はできないし、出てくるモンスターが強いなの。ブルードラゴンやレッドドラゴンがいっぱい出て来たぜ! 一度やってみてネ!

編 ここはどこ? 私は誰? (古いなー、もー)なんていってるうちに、ドラゴンのえじきになってしまう技。たとえモンスターを倒せても、迷子のアタシは、どこでセーブすりゃいいの?



送り先  
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷Kビル4F コンピューター編集部  
「私は見つけた!! 僕は知っている!!」係

## 笑撃! 笑 情報

### ハイドライド3

MSX

兵庫県姫路市 三木正彦

へへへへ、ボクは『ハイドライド3』でオモシロイのを見つけたのだ。





# RPG&AVG

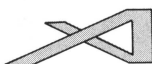
お助けコーナー

## 拔忍伝説

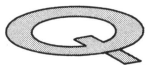


●わたしはいま、『**拔忍伝説**』の邪鬼丸を、プレイしているのですが、大岡寺が見つかりません。大天狗から手紙をもらい、「信州にいけ」と書いてあったのにしたがって、信州まできたのに。

〈埼玉県大宮市・ナムル〉



●寺らしきものっていうのはないんだよ。信州の右下のほうに、池らしきものがあるだろ。あそこへいってごらん。会いたい人に会えるから。

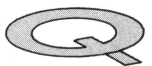


●ボクはいま『**拔忍伝説**』をやっています。邪鬼丸です。質問！ 生駒山をクリアして猿飛佐助まで会ったのに、なんと琵琶湖にいけないんです。幻妖姦に連れていってもらおうとしてもだめです。どーしたら、琵琶湖の大なまずと戦えますか。教えてください。

〈神奈川県横浜市・マスターニンジャ〉



●湖の上をいくには、船が必要だ。京都へいって買ってくればいい。ただし、値段が高いからね。しっかり、金をためたまえ。



●初めましてクロ先生！ いま、ボクは98用の『**拔忍伝説**』の小源太でプレイしています。宝蔵院の屋根裏部屋は2月号のマップのおかげで抜け出すことはできたのですが、宝蔵院の中から抜

け出せません。2つのドアの中も「さく」で開けてはいつてみたけど、抜けられません。それに「ここがあやしい」というところもいろいろためしたけど、だめでした。頼みのつなはクロ先生だけです。どうか、教えてください。お願いします。

〈大阪府吹田市・川村 大〉



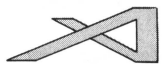
●大事な道具をもたずにいっちゃったみたいだね。ここで必要なのは「しころ」なんだ。今後も小源太が使う道具だから、必ずもち歩こう！

## リバイバー



●『**リバイバー**』で主神アーティスと会いたくて、しかもサダリアンに会いたいのには会えないのです。カギは2つともあるのですが、カギをさしこむ場所、国がわからなくて困っています。ぜひ、教えてください。もうすぐ、エンディングだというのに、ボク、悲しい。

〈千葉県市川市・内田直道〉



●主神と会うための場所は、カギをもらったときに教わったはずだぞ。出発点の神殿へいきたまえ。すぐ下にもうひとつ小さな神殿がある。ここでカギを使うんだ。さて、サダリアンと会うには、まだ手に入れるべきものがある。強力な武器をもたずにいっても無駄だからね。十分に用意が整えば、町の人

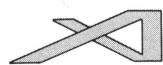
たちがザリオザードへのいき方を教えてくれる。こちらのカギは見せるんだ。



●初めまして、いま、『**リバイバー**』を、

やっています!! ガーウオーバーの牙を手に入れたのですが、それをほしがっている人が見つからず、2週間近くも、先に進めなくて、もう、涙ボロボロです。どうかボツなどにしないで、お願いします！

〈千葉県野田市・エンジェルスNo.1〉



●あれをほしがっている人いるのは、リ

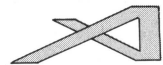
ザディーだ。もし、まだ、いけないというなら、しばらく、牙のことは忘れていたまえ。あそこの城にはいるためのパスと交換するのだから。さて、いったけど、相手の居場所がみつからないということも、大いにありうるな。なんせ、入口がわかりにくいからなー。城の手前右に、壁に囲まれた家があるじゃろ。あそこにいるんだが、入口は画面の上方。一見はいれなく見えるかもしれないが、とにかく、ぶつかってみたまえ。壁の内側にはいたら、グルリとまわって、画面下にいくと、戸があるぞ。

## セイレーン



●クロ先生、初めまして。ボクはいま、PC88SRで『**セイレーン**』をプレイしています。大水柱はどうにか越せたんですが、そこから何を繰り返しても進みません。いままでのことが正しいかどうかともわかりません。もち物は魔法の鏡、ユニコーンの剣、ブルーの宝石、不思議な木の実です。どうかズバリ教えてください。

〈京都市東山区・高見忠志〉



●大丈夫、ここまででキミがし忘れていないことはないよ。まず、「見る」と「調べる」はしたろうね？ それなら、あとは進め！ とにかくしつこく北へ北へと進むこと。「進めそうにありません」と出たって、関係ない！ 大水柱の手前で「話す」を繰り返したときも、「そういった相手はいません」と出たもんね。おっと、「見る」と「調べる」は忘れずにやっておくように。



**Q** ●先生、初めまして。ボクはいま、『セイレーン』で困っています。どうしてもラトクの村で、バックをみつけられませんか。どうしたらバックに会えるのでしょうか？ 買ったばかりの88SRで初めて買ったソフト。どーしても、解きたい!! もち物は魔法の鏡、ユニコーンの剣、ブルーの宝石です。キャットと何か関係があるのでしょうか。早くクリスや動物たちを助けたいよー。お願いします、教えてください。

〈東京都八王子市・菅原 勲〉

**A** ●ラトクとよく話したかな？ 道々、いろいろなことを話し合っておこうね。たとえば、武器はもってるかどうかの確認とか、妹クリスと別れたいきさつとか。そのうえで、犬や鳩、キャットと話そう。そうすれば、バックのいどころもわかるぞ。すてきなエピソードが待ってるからね、最後までがんばれよ。

#### ウイングマン・スペシャル

**Q** ●クロ先生、こんにちは。ボクはいま、買ったばかりの『ウイングマン・スペシャル』をやっています。最初はよかったんですが、とうとうハマッテシマッター。どうしても、カギがみつかりません。お願いします。もち物は洗面器、吸殻、ライター、タオル、ハンマー、魚、バケツ、水、たまご、スリッパ、ガム、リモコンです。

〈埼玉県蕨市・高野治〉



**A** ●おいおい、なんでも、物をガメテおくんじゃないよ。鳥さんは怒っているぞ。たまごを返してやりたまえ。リモコンもどこかに返しておくように頼まれてたはずだよ。

**Q** ●『ウイングマン・スペシャル』についてです。5月号を見ると、先生におごってもらおうと、先に進めると書いてありましたが、どうしても先生におごってもらえませんか。どうかお助けください。もち物はハンマー、ライター、ガム、バケツ、リモコン、カン、タオル、スリッパ、洗面器、吸殻、水、魚、写真、鏡、灰皿です。

〈大阪府東大阪市・碓本幸市〉

**A** ●先生に会って、話はしてみたlar。おごってくれるとってたよね。そこで、店の棚に並ぶ品物をかたっぱしから、「なんですか」モードで見てごらん。はしのほうにあるプリンを見ると、「そんなにほしいなら…」と、おごってくれるよ。

#### クリムゾン

**Q** ●クロ先生、ボクはいま『クリムゾン』に燃えている1少年です。先生、どうかモランがいつているマイクロボートのある場所を教えてください。ここはクリムゾンをやっている人が一度は悩むところだと思うので、ヒントだけでもいいですから教えてください。

〈兵庫県明石市・伊藤隆宏〉

**A** ●ヒントはちゃーんとゲーム中にあるんだけどなー。ある遺跡の谷でボートを盗まれたという人があるよ。場所は、ドーサの町にいるその人に自分で聞いてみたまえ。わかったら、その遺跡でカギのかかったドアを探して、はいてごらん。町での情報集めはきちんとやろうね。

**Q** ●いま『クリムゾン』をしているけど、もう少しのところでいきづまってしまったんです。先生。仲間は2人見つけ、赤・青・緑・黄のカギと、マイクロボートと4つの玉をもっています。けど、どうしてもやみの玉が見つからないのです。パドーラの勇気、ゴライアの力、ラプノスの正義はとづくに取ったのだけど。コンプティーク、2年近く買い続けているので、載せてよ。載せないと化けて出るよ、先生。

〈京都市伏見区・橋本健一〉

**A** ●ドーサの町から吊り橋にいく道のそばに、ホテルがあるだろ。どこかの町で化け物がホテルをやっているという噂は聞かなかったかね。何？ あそこはいったけど、泊まることもできなかったって。うーん、カンドセの町で真実のカガミの話を聞いておらんかね？ それより、カガミはどこかって？ 吊り橋だよ。ええ！ グラフトの毒がない？ しょうがないなー、シークスの北の沼を調べたまえ。あーあ、疲れた。ここに書いた情報をキミは全部無視してきたのだろうか。

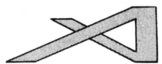


## 太陽の神殿



●ボクは、いま、『太陽の神殿』をプレイ中です。銀の玉をカラコルのところの台の上において、笛を吹いたまではないのですが、窓に近よれません。どうしたらいいのでしょうか？

〈富山県富山市・池田剛之〉



●ふーん、どうして笛を吹いてから、窓に近よらなきゃいけないと思ったのかな？ 笛を吹く前に窓をのぞいてみたかい？ そのとき見えた場所へいってごらん。笛を吹いたことで、ある変化が起きてるからね。



## マイト&マジック



●クロ先生、『マイト&マジック』をプレイしているのですが、テルグランに教えてもらった宝物の位置がわかりません。ザムとソムにヒントをもらって、さっそく、その場所へいき、調べましたが、何もありません。お願いします。正確な位置を教えてください。

〈岐阜県関市・よっちゃん〉



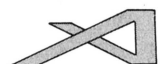
●場所は合ってるよ。ただし、年寄りのクエストを終えていないと、宝は現れないさ。そんなものは、とっくに終えてるって？ では、聞か、宝探しをしているメンバーとクエストを終えたメンバーは、同じかね？ ほーら、ちがうだろ。

## ジーザス



●私は全然、進めません。いきづまってしまった。実は『ジーザス』の初めのほうなんですけど、まず、ガスの栓を締め、1階まですべていけるようにしました。それから生体センサーすべてオンにしました。そんでもって、6階でアークも取りこみました。ここからどうすればいいのですか？ それとも、このゲームがバグってんの？ クロ先生、教えて。

〈埼玉県川越市・ロードランナー〉



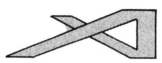
●むむむ。ようするに、キミはモンスターを発見できないのかな？ 3階のコンピュータ室ですべきことがあるんだけど、終えたかな？ だったら、食料庫にいて天井を調べてごらん。会えるよ。おっかないやつにね。

## シャロム



●クロ先生、こんにちは。いま、『シャロム』をプレイしているのですが、ヘレシ地方のカミオム城の隠し部屋がみつかりません。おまけにマリアとアレクが見つかりません。よろしく、この迷える仔羊の悩みを取り除いてください。

〈長崎県松浦市・安江顕太〉



●まず、隠し部屋だが、当然、キミは教祖には会っておるんじゃないかな？ まあ、そう仮定して先へ進もう。逃げる教祖を追って、いきどまりにきたら、

「見る」「調べる」「何かする」コマンドを大いに活用すべし。発見した物に対しても、同じことだ。そして、壁にもね。されば、扉は開かれん。

さて、つぎにマリアだね。いろいろやらんと、見つからんぞ。マリアの家で、ベレナやテレサとは、十分話しておるだろうな？ ローソクも手に入れてるかな？ ヘルモン山のシモンからも情報は得たかな？ ほんで、リセット地方でホコラーの胃の中へ出発じゃ。おつぎはアレクの居場所じゃな。デッドロック地方におるから、いってみなさい。といっても、まだ、いけんかもしれんが…。まあ、いままでのヒントをもとに、もう少しやってみたまえ。

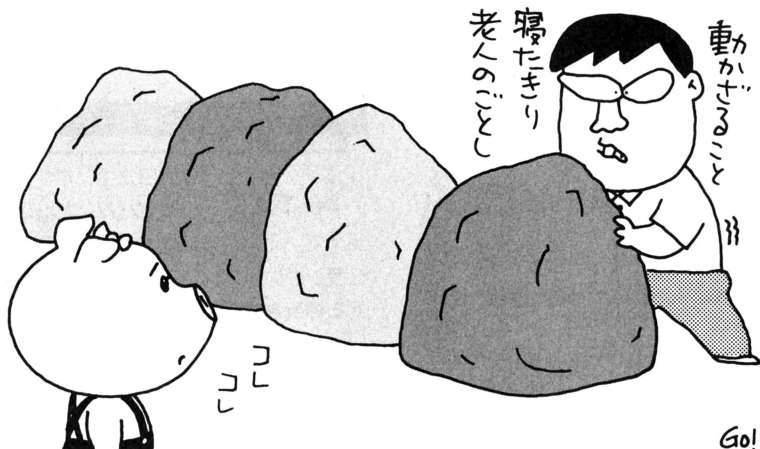


●ボクはいま、『シャロム』をプレイしています。どこで悩んでるかかって？ 実は、ヘレシ地方の4つの石がどうやっても動かないんです。いちおう、デビル兄、デビル弟、半魚人の魔王を倒しています。もち物は、短剣、ローソク、オノ、フリーパス、水、手紙、ハンマーです。どうか答えを教えてください。よろしくお願いします。

〈神奈川県大和市・高田純〉



●動かすのは簡単。「何かする」で、押すことができるようになる。でも、きっと、こんなことは知ってるよね。とすると、あとは情報不足なのかな？ エーラト村でテイラから最後まで話を聞いたかな？ カミオム城では、アリンやカミオム2世と話したかい？ 話すときは、情報が出つくすまで、しつこくというのがこのゲームの基本だぞ。

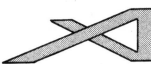






●『T&T』で、  
①フェアリーはどんなことをするのでしょうか？（体力が  
乏しい戦士はないだろうし…）  
②身長20cmのフェアリーが自分より大  
きい武器をどうやって使うのですか？  
③人間サイズより大きい（または小さ  
い）種族の防具は、価格や重量がちが  
うのでしょうか？

＜愛媛県新居浜市・宮添浩之＞

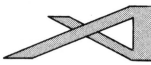


●①ルール上の明解  
な制限はないけど、  
ぶつうにプレイすれば、フェアリーは  
偵察のような特殊な任務で活躍するこ  
とになるだろうね。  
②そんなこと聞かれてもねえ。なにが  
超自然的な力が働くのかな。  
③防具の重量は種族の体格によって調  
整してもいいんじゃないかな。ただし  
小さい防具は作るときにそれなりの手  
間がかかるから、値段は変わらないと思  
うよ。



●クロ先生が本当に  
先生なら、『T&T』  
の疑問点について答えてください。  
①盗賊は罫を見つけたら、影に隠れた  
りできますか？  
②プレイヤーがモンスターになること  
ができますか？  
③ドラゴンブレスの命中判定とダメ  
ージはどうするのですか？  
④レブラコーンはずーっとたい魔術師に  
しかたないのですか？

＜レブラコーンのシュラ＞



●キミだけじゃなく  
て、ほかの『T&T』  
のファンにもいっておくと、『T&T』  
ではプレイヤー全員が了解すれば、新  
しいルールを追加してもいいんだよ。  
①うーん、おなじ盗賊でも、『D&D』

と『T&T』では、内  
容がちよっとちがう  
んだね。罫の発見  
とか影に隠れるとい  
うのは『D&D』の  
ルールで、『T&T』  
のルールでは規定さ  
れていない。でもル  
ールに書いてないか  
らできない、という

のはおかしいと思うよ。最初にも書い  
たように、『T&T』ではプレイヤーが  
ルールを追加できるんだから、罫の発  
見や影に隠れるくらいはいいんじゃないの。

②そりゃ『モンスターズ、モンスター  
ズ』になっちゃうね。これは『T&T』  
の裏返しのRPGで、そのうち翻訳  
が出るという話だよ。

③これも①と同じで、はっきりとした  
ルールはないので、自分でルールを決  
めたらどうかな。

④これはルールにダメとはっきり書い  
てあるね。それじゃこのルールを変更  
していいかというと、ボクは反対だな。  
なぜかというこの規定は、民話に出  
てくるレブラコーン（アイルランドの  
小妖精）のイメージからできたルール  
だからなんだ。どうしてもというの  
なら、別な名前の種族を作って、自分の  
ゲームに組みこむんだね。

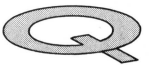


●『T&T』の魔法で  
①「召喚」で呼び出  
した悪魔は呼び出した者を攻撃するか？  
②呼び出された悪魔はさらにほかの魔  
物・悪魔を呼び出せるか？

＜大阪府大阪市・なんやあ＞

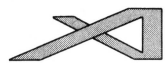


●①ルールでみるか  
ぎり、攻撃してはこ  
ないでしょうね。  
②明解な規定はないけど、下手をする  
と無限連鎖になるおそれがあるから、  
やめたほうがいいんじゃないかな。



●『T&T』の魔法  
戦士は「戦士」の名  
がついているところを見ると、戦士と  
同じで、防御点を2倍にできるのだ  
よいか？

＜広島県福山市・藤原ケン＞

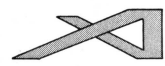


●ルールをよく読み  
なさい。魔法戦士は  
防御点に+1できるただだよ。

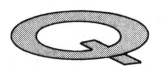


●『D&D』の魔法の  
アイテムの「ガセア  
スフォームポーション（ガス化の素の  
薬）」を飲んだものはガス状になって攻  
撃できないそうですが、スペルユー  
ザーがこれを使ったとき、呪文を使うこ  
ともできないのですか？

＜千葉県鎌ヶ谷市・トラダーン＞



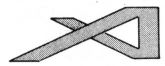
●呪文というものは  
言葉と身ぶりがセッ  
トになって使用される、という常識か  
らいうと、ガスになってるキャラクタ  
ーが呪文を使えるとは思えないけどな  
あ。



●『D&D』の「フ  
アイアボール」の呪  
文で、目標物は必ず生物でなくては  
いけないのですか？

それから、「ミラーイメージ」の呪文  
で分身を4体出しているとして、「フ  
アイアボール」の爆発範囲内にその分身  
が4体ともはいると、それらはすべて  
消えてしまいますか？

＜北海道釧路市・アリストートス＞



●①ファイアボール  
の目標については人  
や動物といった規定はないよ。使い手  
の望む位置（もちろん240フィート以  
内で！）ならどこで爆発させてもいい  
んだ。  
②ファイアボールの爆発内にあるミ  
ラーイメージは、みんな消えてしま  
うでしょうね。



D&Dに関する質問に対しての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。



リーダーズ

チャレンジ#1

# ロボクラッシュ

ROBO CRUSH

Concept:Group A.C.M.E.

Game Design:Y.Kuroda

Illustration:K.Nakazawa

時は21世紀。太陽系外宇宙にまで飛び出した人類は、数々の星系で活動していた。その人間たちを助けるために開発されたのが、汎用型自動機械、俗にいうところのワーカーマシンである。

しかし娯楽の少ない辺境の地で、このワーカーマシンが本来の仕事以外に使われるようになるのは、時間の問題だった。ちょうどカーレースが、本来は運送用の道具にすぎない2台の車が、たまたま競走を始めたことから生まれたように、2台のワーカーマシンを戦わせるロボバトルが盛んに行われるようになったのだ。

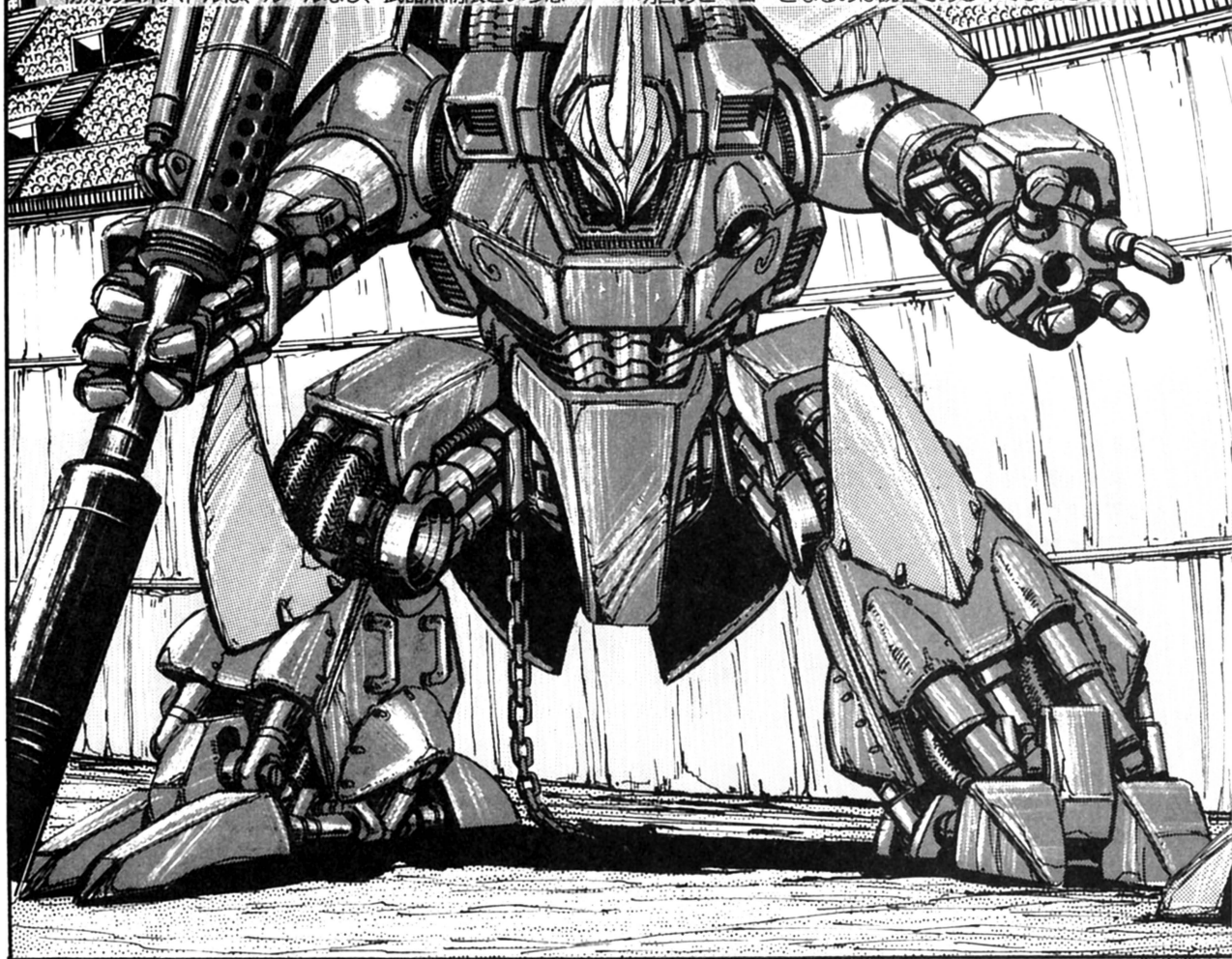
初期のロボバトルは、ルールなし、武器無制限という恐

怖の試合であり、そのため人気とはうらはらに、パイロットや観衆の危険度はたいへんなものだった。この事態を打開するために作られたのが、統轄団体のCORDである。

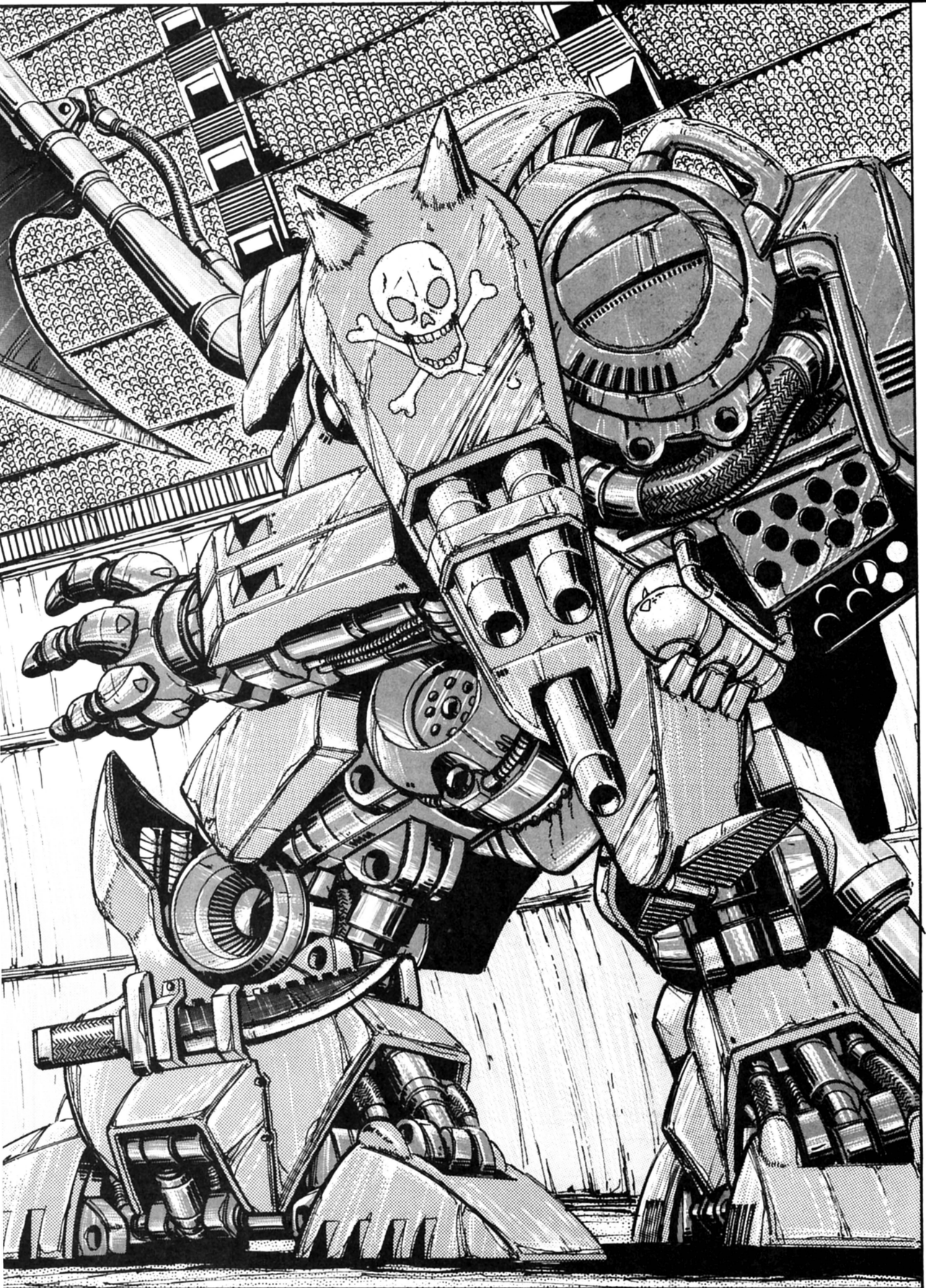
CORDはロボバトルに、“ロボクラッシュ”という名前をつけ、思いきった武装の制限、ルールの制定、それに安全性の強化を行った。さらに地球などの大惑星で、フリー参加の大会を開くことにしたのである。

そして、第1回ロボクラッシュ地球大会がいよいよ開催される。それに参加し、優勝するのはあなたなのだ！自分でマシンを組み立て、作戦を考え、勝利をめざせ！

明日のヒーローとなるのは読者であるキミなのだ！









# 緊急速報、これがロボクラッシュのすべてだ!

## 1. 大会のシステム

みなさま、ロボクラッシュ大会によろこ。ここではまずロボクラッシュ大会はどのようにして行われるか、そのシステムから、ご説明いたしましょう。

多数のプレイヤーの参加が予想されるので、最初は予選が行われます。そして予選を勝ち抜いたプレイヤーが、64人の決勝トーナメントに参加できるのです。

予選はバトルロイヤル方式で行われます。つまり多数のロボットが同時に戦闘に参加し、その中で最後に生き残ったプレイヤーが、決勝トーナメントの出場権を獲得します。

もっともこれはあくまで原則ですから例外もあります。不幸にも最後まで生き残れなかったとしても、バトルロイヤルで大活躍したプレイヤーは、特別に決勝進出が認められることもあります。またその反対に、逃げてばかりいるプレイヤーは、役員の判定によって失格になることもあるので注意してください。

決勝トーナメントはロボットどうしの1対1の対決です。勝ったロボットはダメージの一部を修理して、次の試合に進みます。こうして決勝戦で勝ったプレイヤーが、第1回ロボクラッシュ大会の優勝者というわけです。

## 2. マシンの製作

ロボクラッシュ大会に参加するプレイヤーは、自分のマシンを製作しなくてはなりません。資金は500クレジット、ただし大会で入賞すれば、それ以降の大会ではボーナスがもらえます。

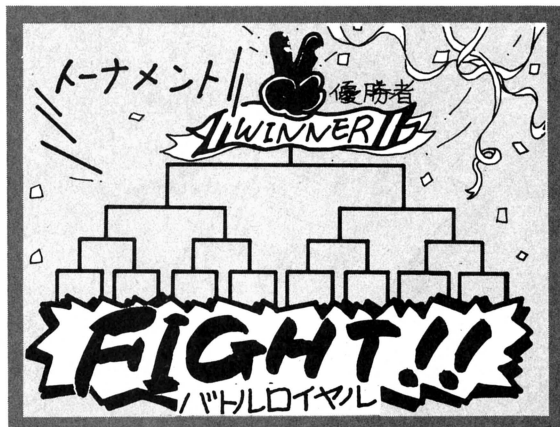
マシンには大きさにより、スプライト型、ナイト型、ケンタウルス型の3種類のボディがあります。このボディの中に、各種装備を搭載すれば、マシンは完成するのです。

マシン製作のときに使用できるのは、CORD認定のメーカーの器材だけです。これらは次のページからの器材リストにのっていますので、その中から選んでください。

あなたのマシンの仕様が決ったら、125ページにある参加申込書に、それぞれの項目を書きこんでください。

## 3. 戦闘のやりかた

ロボクラッシュでの戦闘についても説明しておきましょう。以前のロボバトルとはちがって、ロボクラッシュでは射撃兵器や爆発兵器が禁止されてい



ます。したがってほとんどの戦闘は、ボディ装着武器による格闘戦か、剣などを使っの白兵戦です（禁止兵器は別ですが）。

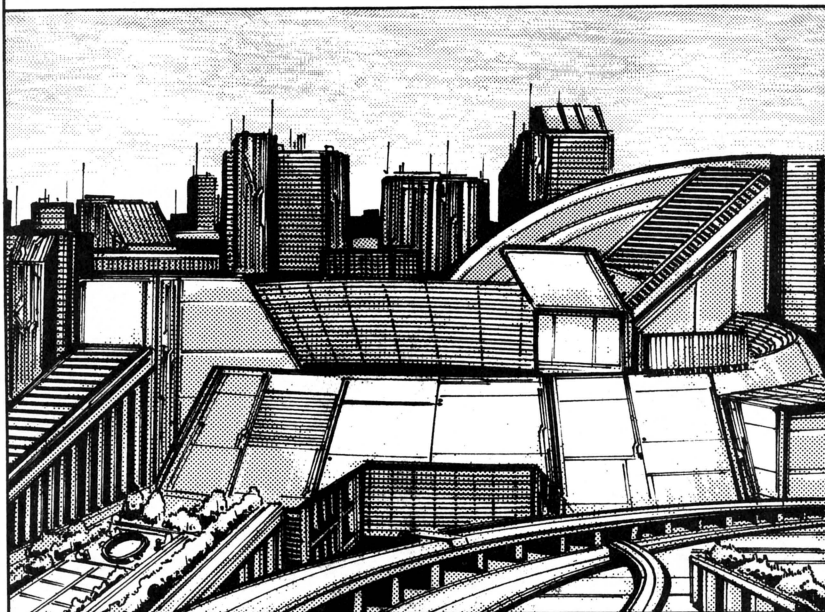
この戦闘のときに基準になるのは、マシンの重量をエンジンパワーで割った移動係数です。この数値が小さいマシンほど、素早い移動を行えるわけです。移動も早いし、攻撃も当たりやすいし、敵の攻撃を回避することもできます。

しかし攻撃が命中してしまえば、こんどは装甲の厚いマシンのほうが有利です。でもロボクラッシュでは、どのタイプのマシンが圧倒的に有利だ、ということはありませんので、自分の好みで選んでもかまいません。

さてエンジンは強力なものがいいかといえば、それはそれでまた別な欠点もあります。それは燃費が悪いことです。マシンは燃料タンクの容量を、搭載エンジンの燃費で割った数だけの時間（単位は分）動くことができます。もし燃料が切れても、動けないわけではないのですが、移動係数はさうとう悲惨なものにまで低下しますのでご注意のほどを。

## 4. 大会の運営

みなさんの参加申込みを受けたら、コンプ事務局は必死になって作業を行います。編集の都合で残念ながら来月号に結果を発表することはできません。第1回大会の結果発表は9月号以降になりますので、どうかあせらずにじっくり待っててくださいね。



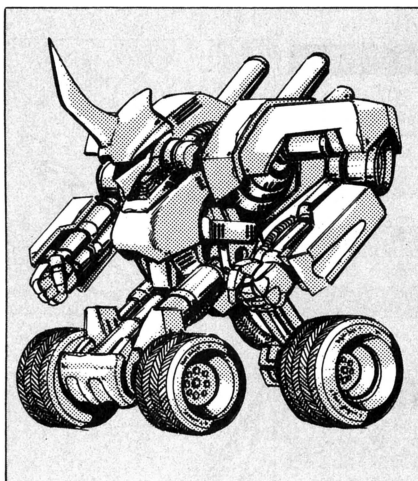


# CORD認定：ロボクラッシュ用器材リスト

## 軽量タイプ(スプライト型)

本来は車輪をつけた小型の輸送マシンだったのだが、ホヴァーを搭載することにより、機動性が大幅にアップした。そのため作業用としても、広範囲に使用され、またこのロボクラッシュでも愛用するパイロットは多い。安価なので軽装甲のものが主流をしめているが、最近は重装備のスプライトも開発されている。

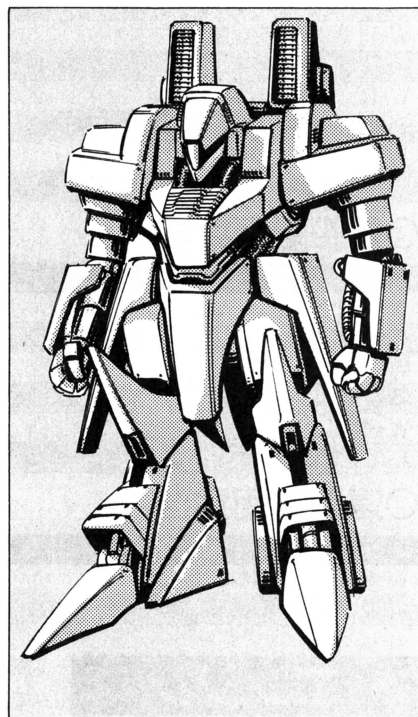
コード	形式番号	会社	重量	搭載量	装甲	値段
B-1	M-23A	RINGWARD	300	50	3	180
B-2	M-23B	RINGWARD	400	55	4	210
B-3	M-23C	RINGWARD	500	60	6	260
B-4	M-30	RINGWARD	開発中			
B-5	A-160	NIMFAR	550	70	7	290



## 中量タイプ(ナイト型)

この人間型マシンは、おそらくもっとも広範囲に使用されている。一般の植民惑星での作業から宇宙空間での任務、さらに専用のスペシャルパーツをつけば、そのまま軍用ロボットにもなる。バランスの良さが最大の美点であるが、改造キャパシティが大きいので、軽量型や重装甲型のナイトをつくる会社もある。

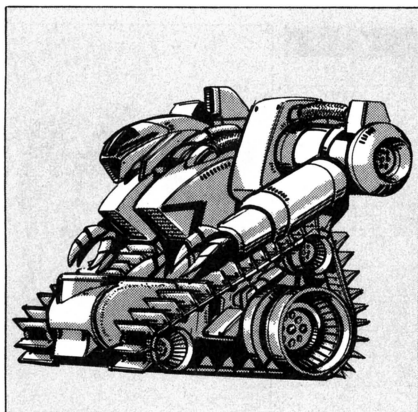
コード	形式番号	会社	重量	搭載量	装甲	値段
B-11	H-1	RINGWARD	600	90	4	220
B-12	H-2	RINGWARD	750	90	5	270
B-13	H-5	RINGWARD	開発中			
B-14	XL-65	XYLOC	650	80	5	240
B-15	XL-65B	XYLOC	800	80	6	270
B-16	XL-65C	XYLOC	1000	80	8	300
B-17	B-112	NIMFAR	開発中			
B-18	DC-55	DC	800	60	6	250
B-19	DC-55V	DC	900	70	8	300
B-20	DC-60	DC	開発中			



## 重量タイプ(ケンタウロス型)

もともとは物資輸送マシンなので機動性は低いが、無限軌道によりあらゆる地形を動くことができた。だがその巨体のために、ロボクラッシュに投入されるようになってからは、機動力アップのため四本の足を装着するパイロットも多い。

コード	形式番号	会社	重量	搭載量	装甲	値段
B-31	C-152	NIMFAR	850	150	3	230
B-32	C-154	NIMFAR	1000	190	5	290
B-33	C-157	NIMFAR	1250	210	7	330
B-34	C-157B	NIMFAR	1300	220	8	360

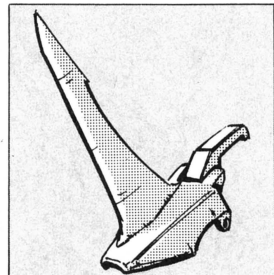




# 通常武器

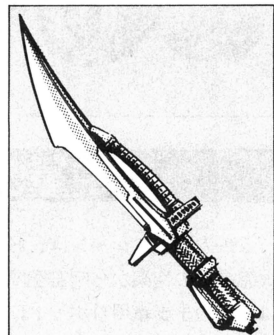
## ○近距離用兵器

コード	名 称	重 量	値 段	ダメージ	命中率
W-1	トウスバイク	6	30	××	☆☆
足の先につけるとがった刃。与えるダメージはキックの力によって多少違う					
W-2	パンチブースター	4	30	×	☆☆☆☆
マシンのナックル部分を強化して、相手ロボットに強いショックを与える					
W-3	ロングホーン	10	40	××	☆☆☆☆
マシンの頭につける強化攻撃用のツノ。カギ状にまがりとがっているものもある					
W-4	ブレードアーム	8	50	×××	☆☆☆
マシンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃。殴りながら切りつけることができる					



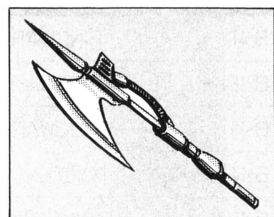
## ○中距離用兵器

コード	名 称	重 量	値 段	ダメージ	命中率
W-11	マグネティックソード	12	70	×××	☆☆☆☆
特殊磁性体の働きにより、金属の結合を崩す剣。ふだんでも実体はある					
W-12	レーザーソード	10	90	××××	☆☆☆☆
レーザーをビーム状にたばねて剣の役割をさせる。実体がないので軽量である					
W-13	バトルアックス	35	60	××××	☆☆☆
ソード系と同じく、切り裂くための刃を持つが重力がある分威力が大きい					
W-14	ウォーハンマー	50	55	×××××	☆☆
通常武器中最大の威力を持つ打撃武器。しかし命中率は低い					
W-15	モーニングスター	45	60	×××	☆☆☆☆
チェーンに巨大な鉄球をつけた打撃武器。スパイクをつけ破壊力を増している					



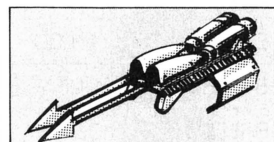
## ○長距離用兵器

コード	名 称	重 量	値 段	ダメージ	命中率
W-31	ライティングウィップ	8	60	×××	☆☆
高圧線を束ねた電磁ムチ。磁力波により敵マシンに大きなダメージを与える					
W-32	ジャベリン	16	50	××	☆☆
特殊セラミック製の小型の槍。もともとはロボバトル用の兵器として開発されたもの					
W-33	スパイダーウェブ	13	35	×	☆☆
粘膜をもったネットで、相手のマシンの行動を遅くする特殊効果がある					



## ○遠距離用兵器

コード	名 称	重 量	値 段	ダメージ	命中率
W-41	クロスボウ	30	80	××	☆
たいした威力はないが、唯一の遠距離兵器のため、ユーザーもかなりいる					

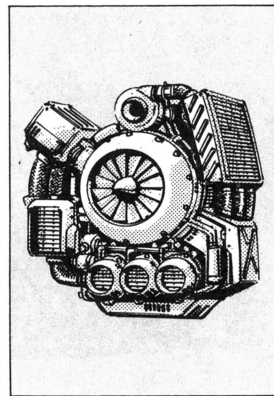


# エンジン

※必ず装備すること

高燃焼型ガスタービンエンジンである。それぞれのエンジンには、重量とパワーからみて最適のボディタイプがある。だがどのボディでも、エンジンベイの広さは原則として同じなので、パイロットが望めばどのエンジンをどのボディに搭載することもできる。

コード	形式番号	会 社	パワー	重 量	燃 費	値 段
E-1	ED-250	MERRIC	60	30	50	120
E-2	ED-275	MERRIC	80	45	80	100
E-3	ED-275B	MERRIC	85	50	75	120
E-4	ED-300	MERRIC	100	60	100	130
E-5	ED-300SC	MERRIC	105	55	105	160
E-6	ES-100	MERRIC	150	80	200	220
E-7	ES-101	MERRIC	開発中			
E-11	AVS-20	ALPHA	55	20	45	110
E-12	AVS-30	ALPHA	75	25	70	140
E-13	AVS-38	ALPHA	90	55	90	140
E-14	AVC-1	ALPHA	130	70	180	190
E-15	AVC-7	ALPHA	開発中			





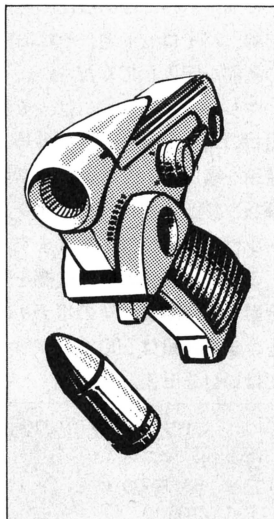
## 禁止兵器

辺境での武装無制限ロボバトルは人気も高く、現在でも行われている。そこからロボクラッシュに流れてくる兵器が禁止兵器である。本来は使用できない武器なので、各大会での事前チェックで発見されたら、禁止兵器はそこで没収されてしまう。だがそれ以上のペナルティはなく、チェックをパスしさえすれば禁止兵器は自由に使える。もっともどの禁止兵

器も1回使用すると無くなってしまうので注意すること。(同じ武器を複数持つことも可)

なぜこんな甘いルールかといえば、それはCORD内部にも、ロボクラッシュでの武装制限に反対する一派がいるからである。この問題はCORDの分裂を招きかねないため、現在のところはうやむやになっているのだ。

コード	名 称	重 量	値 段	ダメージ	命中率
P-1	ファイアボール	3	30	×××××	☆☆☆☆
火炎を敵マシンにぶつけ、大きなダメージを与える。軽量だが価格はかなり高い					
P-2	フリーズフレイム	12	10	×××××	☆☆☆☆
急速冷却剤を使って、敵マシンのジョイントを破壊する。冷却剤がかさばるのが欠点					
P-3	アシッドボール	10	10	××××	☆☆☆☆
酸性の溶液でダメージを与える。損害は酸の散布状態により一定ではない					
P-4	ソニックブーム	15	20	?	☆☆☆☆
高周波により敵パイロットを失神させる。敵は数分のあいだ動くことができない					
P-5	ハンドブラスター	40	50	×××	☆☆☆☆☆
ロボクラッシュで唯一の銃器。命中率高い。1試合の間に5回の攻撃が可能である					
P-6	グレナード	15	5	×××××	☆
手榴弾とはいえかなり巨大だ。安くて破壊力があるが、命中率は低い					
P-7	ラストウェポン	20	10	?	☆☆☆☆
敵マシンの武装を酸化させ、サビを発生させて機能を低下させる					
P-8	マグネティックボム	25	20	?	☆☆☆☆☆
高電磁波により敵マシンのコンピュータを狂わせ、その機能を低下させる					

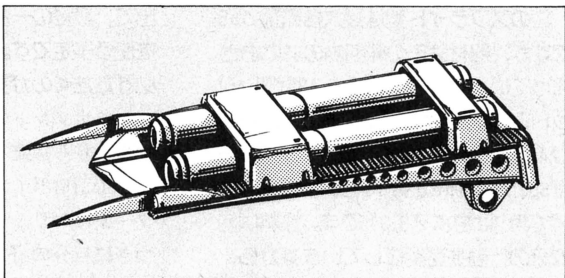


## 特殊オプション

現在のところCORDに認可されている特殊オプションは4種類ある。ただしホヴァーはスプライト型、レッグパーツはケンタウルス型の専用オプションであ

るので、他のボディタイプを使用しているパイロットは注意のこと。残りのシールドとリペアパーツも何度でも使えるので、複数を用意していく必要はない。

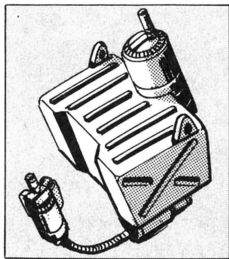
コード	名 称	重 量	値 段
S-1	シールド	20	20
マシンの持つタテ。ロボットの装甲を上昇させてくれる			
S-2	ホヴァー	3	40
スプライト型のみ使用可能。車輪と交換すると、移動係数が上昇する			
S-3	レッグパーツ	20	15
ケンタウルス型のみ使用可能。無限軌道と交換すると、移動係数が上昇する			
S-4	リペアパーツ	2	30
戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる			



## 燃料タンク

※必ず装備すること

水素混合ガスの安全型タンク。燃料じたいはCORDから供給され、試合開始前に無料で満タンにもらえるので経費はかからない。エンジンの燃費の係数をよくみて、燃費の悪い大型エンジンを使用しているパイロットは、大型の燃料タンクを取り付けるほうがいだろう。

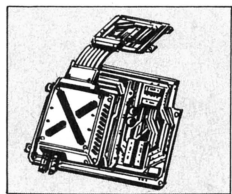


コード	大きさ	重 量	値 段
T-1	1000 l	8	10
T-2	2000 l	12	25
T-3	3000 l	16	40
T-4	5000 l	25	65

## コンピュータ

※必ず装備すること

マシンの運動能力を上げるために、パイロットの操縦を補助するコンピュータユニット。ガス欠になったらこれだけがたよりである。旧式のものでも演算能力が4キロビット、最新型は32キロビットになる。



コード	形式番号	キャパシティ	値 段
C-1	LOC-55	14	30
C-2	SD-271	18	40
C-3	SD-371	23	55
C-4	SD-375	32	80
C-5	SD-440	40	100
C-6	SD-568	開発中	



# 応募用紙の書き方と記入例

最後に応募用紙の記入のしかたを説明しましょう。この応募用紙は、ロボクラッシュへの参加申込みと、オリジナルマシンの発注と、大会での作戦計画を兼ねたものです。

参加申込みにはあなたの名前、住所、年齢、パイロット名、それにマシンの名前を記入してください。

マシンの発注欄には、それぞれの器材のコード番号、形式番号、重量、値段を書いてください。通常武器は3種類、禁止兵器は10個、オプションパーツは3つまで搭載できます。

このとき重量と値段の欄をそれぞれ合計して、重量はそのボディの搭載量を、また値段は500クレジットを越えてはいけません。

## スプライト型の例

B-2	M-23B	—	210
E-2	AVS-20	20	110
T-1	1000	8	10
C-3	SD-371	—	55
W-12	マグネティックソード	12	70
P-1	ファイアボール	3	30
P-3	アシッドボール	10	10
合計		53	495

このスプライト型は最大搭載量が55ですが、器材はその範囲内の53におさまっています。また資金も495クレジットと制限範囲内です。ボディの重量が400なのに対して、エンジンパワーが55、移動係数は7.3という優秀な数字(平均はおよそ9.0)です。燃料は約22分の行動を可能にしていますから、こちらまあ優秀です。武装は近距離

を/パンチにたより、中距離はソードでカバーしています。そのぶん装甲が4しかないのはやむをえないでしょう。

作戦計画は3つにわかれていて、最初はバトルロイヤルの作戦で、敵のロボットに攻撃を仕掛ける確率を、10~100%のあいだの数字で入れてください。もちろん敵の台数の欄によって、攻撃する確率を変更することができます。また禁止武器を使いたいときは、ロボットの発注欄に書いた武器の番号(コード番号ではない)を、特殊兵器の欄に記入してください。

敵が自分よりひどい損害をうけているときや、エネルギー切れのときの攻撃率は、別個に記入してください。

## バトルロイヤルの作戦記入例

1台	90	1
25%	70	
50%	60	
75%	20	
76%	10	
ダメージ	100	
エネルギー	100	

さきほどのスプライトの作戦です。残りの敵が50%以下になったら攻勢に出て、最後の一台にはファイアボールを使う予定です。また状態の悪い敵は必ずたたくのが基本方針のようです。

トーナメントの作戦は、バトルロイヤルよりも複雑です。プレイヤーはぜんぶで100ポイントを、4つの行動パターンにわりふらなくてはなりません。つぎに自分の好きな距離をひとつだけ指定します。最後は特殊兵器の欄で、

禁止武器をもっていたら、その使用する順番と使用するタイミングを決めてください。

## トーナメントの作戦記入例

移動	30
狙い	10
攻撃	25
防御	35
中距離	○
順番	2
かなり劣勢	○

スプライトはトーナメントでは装甲の薄さを防御でカバーするようです。距離はソードの使える中距離、まだアシッドボールが残っているはずなので、劣勢のときに使うことにします。

最後に敵ロボットのどの部分を攻撃するかを最低10、最高40の範囲で、合計100ポイントをわりふってください。これはバトルロイヤル、トーナメントともに共通です。

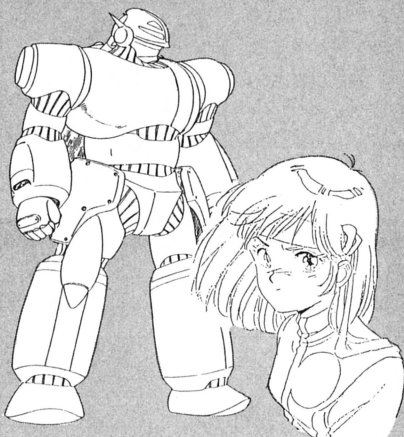
頭	20
腕	30
胴	15
移動	35

ここまでを応募用紙かそのコピーに記入したら記載事項をもういちど確認して、封書で次の住所に送ってください。締め切りは6月20日の消印有効。

〒167 東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷KTビル4F コンピューク  
『ロボクラッシュ』応募係まで

それではあなたに軍神マルスのご加護がありますように!

## 来月のキミのチャレンジは、OVAの超大作、『トップをねらえ!』の世界だ!!



本文中にもちょっとふれたけど、ロボクラッシュの結果は、2カ月後にならないと発表できないんだ。まあ単に締切りに間にあわないだけなんだけどね。そんなわけで来月はロボクラッシュはお休み。

えっ、そんなのないよー、とさわぐ前に、もういちど話をよく聞こう。コンプ編集部になぬかりはないのだ。ちゃんと別なゲームが用意されているのだよ。

来月からロボクラッシュと交互に開催されるのは、『トップをねらえ!』だ。

このゲームはこの秋から発表される、OVAの超大作シリーズの世界をそのままの姿で再現してるんだよ。

時は21世紀初め、地球は宇宙怪物の侵略に苦しんでいた。そこで地球軍は、高校のカリキュラムにロボット戦訓練練をとりいれ、そこでの成績優秀者を実戦に投入することにした。キミたちもそのロボット練習生の一員として、なんとか卒業試験に合格し、実戦で手柄をあげなくちゃならない。左のノリコちゃんといっしょに、トップをねらうんだ。くわしくはまた来月ねっ!



# ロボクラッシュ応募用紙

参加者 I D

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください
------	----	----	-------------------

パイロット名	マシーン愛称
--------	--------

## マシンの発注書

ボディ	コード名	形式名	重量	値段
エンジン	コード名	形式名	重量	値段
燃料タンク	コード名	形式名	重量	値段
コンピュータ	コード名	形式名	重量	値段
通常武器	コード名	形式名	重量	値段
禁止武器	コード名	形式名	重量	値段
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
オプション	コード名	形式名	重量	値段

## 作戦計画

### ●バトルロイヤルの作戦

残りの敵の台数	攻撃の%	特殊兵器の使用
最後の1台		
25%以下		
50%以下		
75%以下		
76%以上		
ダメージの ひどい敵		
エネルギー 切れの敵		

### ●トーナメントの作戦

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

特殊兵器	
使用の順番	

特殊兵器使用条件	○をつける
いきなり使用する	
やや劣勢のとき	
かなり劣勢のとき	
敗北寸前のとき	

### ●攻撃目標

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

総合計





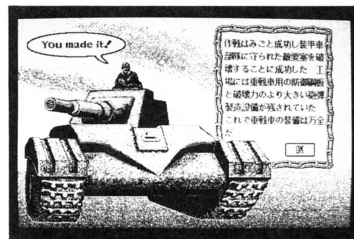
今月はいかにも教授好みのSLG、『LORD OF WARS』の登場だ。マウスによる操作性のよさ、シンプルでいてエキサイティングなゲーム内容。お茶の水いわく、「前からこんなゲームがやりたかった」とか。

# LORD OF WARS

さて『LORD OF WARS』の話だ。個人的に言えば、ワタシこのゲームの大ファン。もういまから拡張版・マップ集の発売を望んでやまないね。ということで、ではこのゲーム、いったい何が魅力か、そこいらへんを追求すると——。まずは各戦域のバラ



エティだろう。18ある戦域は山あり川あり待ち伏せあり(!)で、ゲーマーとしてはそれぞれの戦域に合わせた戦術を組み立てることが必要となる。とはいえ初めての戦場では何が起こるか分からない——といった具合。戦闘とは常に不安でエキサイティングなものだ! また戦域をクリアすると必ず何か収穫があるというのもいいね。念願の重戦車パワーアップや捕虜收容所の解放など、ゲーム展開に大きなかわりをもつ要素だ。最後に忘れちゃいけないのが指揮官の育成。40人いる指揮官はそれぞれ個性的なヤツらがそろっている。キミの分身ともいえる存在なので大切に扱って欲しいね!



▲戦域をクリアすると必ずイイ事がある!?



▲戦闘前のレクチャー。見落としなきように!



特別

大図解  
これが

## コンクエスト島だ。

C: 湿地に足をとられ移動もままならない。目前の戦闘にとられず要塞への陣地車接近ポイント。

F: 指揮官がいないため、勝利してもユニットが増えない人への処方箋。ここには捕虜収容所がある。

D: 味方が劣勢の場合は南北どちらかの進路を選択、一路敵要塞を目ざすべし。とはいえ苦戦は確実。

H: 要塞まではほぼ一直線とはいえこいつがクセ者。情報では敵自走砲が手くすねひいて待っているとか？

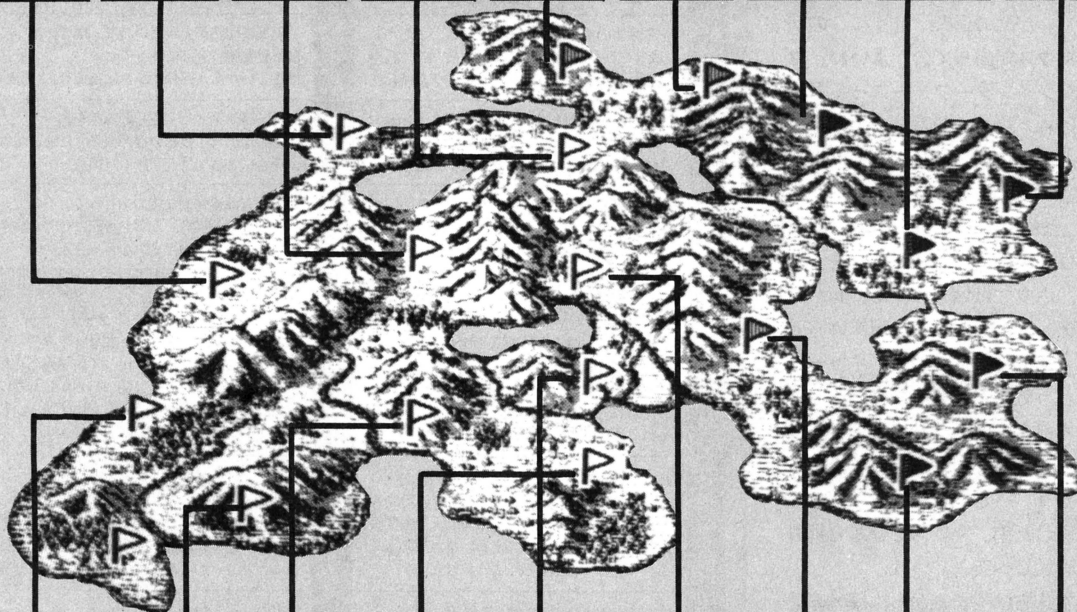
G: 高砲車地砲、誘導弾の洗礼が怖い。また超強力な敵戦車ありで、部隊数10以上はないと苦しいぞ。

L: 第3捕虜収容所があるが、ゲームを通じてもっとも苦しい戦域狭い戦場を強行突破するか、誘導弾車で。

M: 湖の北側に敵集結。妨害物を突破して進撃する敵をひとつひとつつぶすのが最良の戦術であろう。

P: ゲームもいよいよ終盤ラストバトルへ突入するための最後の関門だ。進撃路はひとつしかない。

R: ラストバトル。ここまで来ればもうアドバイスの要なし。ゲームで養ったキミの実戦経験がすべて。



A: 敵将リビングデッドの戦車を発見、撃破しなければならない。とはいえ相手は動く標的。第1の難関。

B: とりあえずここでは経験値アップが目的。操作・戦術そのほかをマスターし、戦域Aでの激戦に備えよう。

E: 重戦車のパワーアップのためには要クリアの重要戦域。なんといっても戦車か花形。苦しい森林地帯だ。

K: 新兵器登場。誘導弾車の弾幕に四苦八苦の戦場だが、陣地車をすみやかに敵要塞へ移動させよう。

J: 中盤のヤマ場。第2捕虜収容所がある。戦術としては橋を渡って攻撃してくる敵を各個撃破して進撃。

I: 比較的快乐な戦域。東西の河の対岸に集結した敵を狭い地域でくきつけにすれば勝利は確実となる。

N: 3つの要塞がある。このうちひとつが本物。ここは決めた打て行くか、ひとつずつ確認するか。

O: ここに手に入る新兵器は超強力な感涙もの！ 中後半、できれば早いうちにクリアをお勧めしたい。

Q: 敵戦力は思いのほか低いが、新兵器を揃え、徹底抗戦してくるので曲解はできない。新型兵器がある。

発作的SLG相談室

Q 戦域Cでの湿地帯の戦いにどうしても勝利することができません。すぐに敵に捕まって包囲攻撃を受けてしまいます。最良の戦術は!?

A 戦域Cでは兵器数・性能ともまだ敵が有利なはず。ま、私だったら戦いは極力避けて、ひたすらに逃げまわるね。で、逃げまわるユニットがオトリとなる間に陣地車を要塞の前へ。戦いはこれでOK!

Q 捕虜収容所を解放して指揮官を補充しなければ、今後の戦いに到底臨めません。戦域Fクリアのた

めの傾向と対策をお願いします。

A うーむ、こういうHOW TO WINはなるべくやりたくないんだが、ま、いいか！ さて、戦域Fの脅威は、妨害物沿いにズラリ並べられた敵自走砲、陣地砲にある。とはいえ射程距離に入らなければなんてことない。とくに自走砲は移動可能にもかかわらず、妨害物の向こうから出てこないのが不思議といえは不思議だった。あとは敵戦車、装甲車を撃破できれば勝利は目前となる。

Q 序盤、戦域Aのリビングデッドにはいつもしてやられます。ダメージを与えてもすぐに修理車へ。すぐに回復して非力な味方を苦しめるのです。対リビングデッド戦に勝利する方法はあるのでしょうか？

A 結論からいえば、ある！リビングデッドの戦車にのみ気を取られているからそうなるわけで、要は根元からスッパリと断ち切る。つまり修理車の撃破が先決ということだ。とはいえ敵は逃げるので要注意。けっこう気を遣う戦域なんだな。



## お茶の水

## 感覚にピッタリの

## ゲームがこれだ!

お茶の水 (以下茶) というわけで、戦死した秋葉原くん (先月号を見よ) に代わり今は私がピンチヒッター。なんせ『LORD OF WARS』をやるんだもんね! うれしいなっと!

九段南 (以下南) 教授はこの手のラクラク操作のゲームが好きなのよね!  
茶 そう、「操作はシンプルに。展開は奥深く」が私の信条。とくにこのゲーム、マウス対応ってのがよいね。マン・マシンインターフェースって言葉があるけれど、システムソフトはそこいらへん、研究怠りないソフトハウスだね。

南 ちょっといいですか!?(南、教授からマウスを拝借、ゲームスタート)

茶 ホ、ホウ。戦域Aね。あのね、リビングデッドが乗っている戦車は……。

南 黙っててちょーだい! キャーツ、やったわ、戦車1台やつつけた!

茶 オオッ! いきなり親玉をやっつけたねえ。うーむ、な、なんて運のよい子だろう。(というわけで序盤の難関を突破した南、マウスをひしと握りしめ、戦域Cへ突入)

南 現在味方は劣勢だから、陣地車2台をそれぞれ北と南へ分けて、あとのユニットはオトリになればOKね!

茶 そう、そのとおりじゃ! 戦闘はなるべく避けて通るのが公式1だね。

(ゲームに興じるふたりの背後に、そのときさっと黒い影が舞い降りた。謎の男、教授のそばにドッと倒れ伏し、「教授、たらいま〜」)

茶 あ、秋葉原!?



## お茶の水ゼミ

## 指揮官養成特別試験

# この10の設問に答えよ

キミたちに清く正しい指揮官への道を歩んでもらうために、お茶の水ゼミでは全国一斉の特別試験を実施。ま、つきあってちょーだい!

### 設問

設問1	誘導戦車の使用法について正しいほうを選び。①戦車や装甲車などを主に攻撃 ②固定された目標、陣地砲や要塞攻撃用に使用(10点)	設問6	「固定された誘導弾車は陣地砲と同じく、修理車による修理は行えない」この記述は正しいか? 誤りがあれば指摘せよ (10点)
設問2	「自走砲は攻撃力・防御力ともにバランスがとれ、あらゆる局面に使用可能」この戦術理論は正しいか? 誤りがあれば指摘せよ (15点)	設問7	「攻略する戦域は、常に補給収容所がある戦域を最優先して考えるべきだ」この記述は正しいか? 正誤とともに理由も述べよ (15点)
設問3	「装甲車の主な任務は偵察である。またオトリとしても最適なユニットである」この記述は正しいか? 誤りがあれば指摘せよ (5点)	設問8	「陣地車は防御力が高いので、場合によっては敵戦線進行突破に使ってもよい」この記述は正しいか? 誤りがあれば指摘せよ (15点)
設問4	要塞への攻撃方法について正しいほうを選び。①戦車を主力としたユニットで包囲撃滅する ②陣地砲の間接射撃にて撃滅する (10点)	設問9	敵陣地砲対策として正しいほうを選び。①損害を恐れずひとつひとつ丹念に撃破する ②場合によっては迂回する (10点)
設問5	空欄を埋めよ。「指揮官の攻撃力が高いレベルにある場合(1)に乗車させるのがベスト」。(2)は防御力の高い指揮官向き (5点)	設問10	「指揮官は絶対的な権力を持っているので、ムリな作戦を実行、部下を戦死させても許される」この記述は正しいか? (5点)

### 解答

解答1	②が正しい。誘導弾は追尾ミサイルとはちがいで、最初に指定した地点にしか攻撃を加えることができない。従って移動する標的、戦車・装甲車に対しては確実性の低い兵器といえる。やはり固定された対象がベスト。	解答6	誤り。陣地砲とは異なり、誘導弾車は常に修理を行うことができる。従って誘導弾車を敵の(同じ誘導弾車からの)狙い打ちから守るには修理車を隣接しておくことがポイント。後半、このユニットは活躍するので大切に。
解答2	誤り。自走砲は攻撃力のわりに防御力が低く、そのため高戦車と隣接しての戦闘には不向きな兵器といえる。この兵器はあくまでも間接射撃専門に使用すべきである。また数の上でも少ないので慎重に扱うようにしたい。	解答7	誤り。よほど戦死者が流出しない限り、ゲームを通じて指揮官不足に悩むことはそうはない。これは相対的な問題。指揮官が十分いる場合は、とくに補給収容所にこだわる理由はないだろう。むしろ兵器のパワーアップが先。
解答3	正しい。とくに中盤以降になると、敵ユニットも強力になり、防御力の弱い装甲車を戦闘に投入することは作戦上不適当。むしろユニット中最大の索敵能力や移動能力を生かした主力援護任務を与えてやるのが妥当だろう。	解答8	正しい。その戦線の敵を掃討するのに大きな犠牲が見られる場合、多少の打撃には耐えられる陣地車で戦線を突破、要塞攻撃へ向かわせる——見詰重陣地車だが、防御力の優位を生かしたこのような作戦が可能だ。
解答4	②が正しい。敵要塞は隣接した相手にしか攻撃を行うことができず、陣地砲などの間接射撃に対しては無力に等しい。従って陣地砲を要塞前面にすえることができたなら、あとは余分な戦闘は行わず陣地砲にすべて任せよう。	解答9	②が正しい。陣地砲は固定されたユニットの悲しさ、射定外の敵に対しては手も足も出ない。ユニットの移動は、ムダな戦闘を極力排した迂回が基本。もっとも味方が圧倒的に有利で指揮官経験値を上げたい場合は別。
解答5	(1)戦車2修理車。(1)については陣地車・自走車なども考えられるが、戦局をリードする要素としてはやはり戦車に軍配をあげたい。また(2)についても同様だが、敵の攻撃から身をかわす能力がもっとも要求されるのは修理車。	解答10	許されない。主として人道上の見地から、戦争管理委員会では「不良指揮官に対する規約」を設け、課料・違島・百叩きなど厳しい罰則で違反者に臨んでいる。部下を大切に、できれば戦死者を出さずにゲームを乗りきろう!

## 採点簿

採点結果、いかがだったかな!? 今回は初めてということでもやや控えめに、選択式を中心に設問をつくった。希望があればまたやるからね、首を洗って待っているよーに!

- 90点以上……優秀。キミはもうこのページを読まなくてもよろしい!
- 70~80点……まあまあだね。九段南と同じ位のレベル。がんばってね!
- 50~69点……うーむ、そんなにむずかしかった!? そんなはずないけど
- 20~49点……キミには戦闘は不向き。まあほかにも活躍の場はある!
- 20点未満……ぐぐぐ! な、なんなんだキミは、秋葉原かってえの!



## 秋葉原の逆襲!

でもネームがもうない、

どーしょ!?

(秋葉原は死なず。これは真実である。

そう、彼には躊躇も後悔もない。いわば完全無欠の有機体であった。)

③ な、なんと! エイリアンかキミは!?! 太平洋上でとくに戦死したものだと思っていたぞ!

④ どーしたんですか、秋ちゃん、その迷彩服なに? バード・ウォッチングにでも行ってきたの!?

⑤ ダレもボクを出迎えてくれないんだよう! 6月号じゃ「SLG劇場」のために戦死までしたのにイ。

⑥ いや、それはだな、秋葉原君。誤解だ、今日もキミの来るのを待って、ホラホラ、これがマウスだよ。珍しいだろう。

⑦ マウス!?

⑧ このゲームはキーボードじゃなくて、これでプレイするのよ。

⑨ ふーん……。

(秋葉原復帰後、第1作目のゲームは『LORD OF』……もうスペースがありませんね、こりゃあ)

⑩ えーい! 今月はほとんど出番がないのじゃ! 『スーパー大戦略』もどーしてボクにやらせてくれなかったんだよう!

⑪ うーむ、それはだな……、オッ! ネームがつきる。読者の皆さん、それじゃ最後に誘導弾車の守り方を——。陣地車は防御力が高いので、誘導弾車の盾代わりに使える! なんととっても速い要塞を破壊できるスグレモノだ。誘導弾車中心の戦い方をするのも悪くないと思うよ。それじゃまた!



## コマンダーグラフィティ

総勢40人の指揮官が勢揃い! 40人っていえば高校や中学の1クラスにあたるね。皆それぞれ個性的なヤツらばかりだ。でも戦死者4名は痛い。リセットしなかったのが悪いのか!?

	GUEN ZAPP: 序盤よりの優等生。全戦域フル出場の猛者でもある。委員会よりその功績により勳章授与		EL MOSDEL: 悪そうな顔をしているが本人のせいではない。攻撃力が高く、戦車要員として使える
	SIR HENRY: ZAPPの兄弟。兄に比べやや地味な性格が災いしてか、戦後は一介のサラリーマンで終わった		J TRANS: 陣地車を任せてみたら、メキメキと頭角を表し、あと一步で勳章ものだった。残念だったね!
	HELCHARD: これはさらに地味。戦役を通じて修理車要員を勤めた。戦後は小学校の校長として教育に従事		MONTI: この男も使えた。陣地車要員としての実力を買われ、戦後はイタリア料理店でコック長を務める
	FLOST: 勳章授与の勇士。ZAPPほどの人気はないものの、性格明るく、実生活でも温厚な紳士であった		TAVAS: なぜか全然成長しないこの男、ホントマジメにやる気あるんだろか!?! 戦後は消息不明である
	HENSHOW: 不思議と生きのびた。影薄く、たまに同窓会などに出てもダレにも思いついてもらえぬ不幸なヤツ		STAINER: インテリ。本人は哲学者を自称しているが、運12は高すぎる。哲学者とは不運なものだ!
	SHANGHAI: 序盤、天才の名を欲しいままにした名指揮官。不幸にも戦域Hにて爆死した。うーむ、悲惨!		WALKERS: いまひとつバツとしない、とはいえ能力が低いわけではないので使ったり使わなかったり——
	PATTON: 嫌だというのに装甲車に乗せた私に悪かった! 戦域1にて敵自走砲の直撃弾により戦死。合掌		HILZ: まああのでき。陣地車要員としてそれなりに使える。戦後は土木作業員として地道な一生を過ごした
	SAMSONOV: 一見バツとしない指揮官だが、成長めざましく勳章を授与された。通称「粘り腰のサム」		ARKERT: 第2捕虜収容所には変な人々が多い。この人、寝るときはヘルメットを脱ぐんだろか!?! うーむ
	STING BUL: 誇り高き戦士、スーパースター。ブライド高く、戦車以外は決して乗らない。性格は暗い		TAYLOR: 新宿のディスコの呼びこみにはこういうタイプが多い。残念ながらあまり使ったことはないな
	SIELA: 序盤よりの修理車要員。最初は男だと思ったが、じつは女。防御力の伸びがめざましかったな!		BETHCES: 女性指揮官中、最優秀のでき。彼女を陣地車に配属するのはゼイタクというのか!?
	SIR GEORGE: 優等生。攻守にソツのない成長ぶりを見せ、安心して貴重な自走砲を任せられた		BLUE BARE: 第3捕虜収容所のリーダー格。能力・識見とも申し分ないが、なぜか印象が薄い指揮官
	JAGVE: 人材としては中堅どころ。陣地車に配属され戦戦。戦後は故郷に戻り、有機農業に真剣に取り組む		STESSEL: ロシア人。マジメな性格でどんな任務にも黙々と従う。不幸にもラストバトルで戦死
	KING: 名前の割には頼りない、しょーもないヤツ。ときおり思い出したように戦闘に参加したが、戦功はなし		BONZO: 確か、装甲車に1回乗ってもらった覚えがある。どこでだったろう、うーむ、思い出せないなあ
	NAGATA: 優秀。元日本の商社マンだったが、思うところあり戦闘参加。戦車・陣地車を担当。勳章授与		JAKEE: 気の毒に、修理車要員として参加してもらった戦場で、誘導弾直撃により、名譽の戦死を遂げた
	SMITH: 強度の近視ゆえ戦闘には不適合とされたが、そのハンデを克服。陣地車要員としては信頼性抜群だった		GUSTRY: 気のいいオジサン。どーもいまひとつ不安なので、戦闘参加は遠慮してもらった。戦後消息不明
	WANG: 努力もしないくせにやけに運だけいいヤツ。おかげで装甲車に配属されたが、ついに戦役を生きのびた		KITCHNER: 防御力の強さを見込んで装甲車に配属。生還率の低い地道な部隊で、よく働いてくれた
	SS REMS: 本人いたって気のいい男。修理車要員としての技術を生かし、戦後は自動車修理工場を経営		HEKTOR: 後半戦からの参加ながら、陣地車要員として抜群の働き。何度誘導弾を撃墜してもらったことか
	VAN ELCH: オランダ人。元銀行の頭取だったが、老骨にムチ打って戦闘に参加。戦後再び銀行に復帰		HAIG: HEKTORと同様、陣地車要員として活躍。戦後は自動車のセールスマンとして全国を転々とする
	RED LYON: レベルは上の下というところ。本人は戦車に乗りたかったようだが陣地車要員として活躍		TOMOLTOK: 防御力の高さをかわれて一時は修理車要員を務めた。中学校の社会科教師が本業
	MOMO: メルヘンチックな夢見る乙女。危なっかしくて、とても戦場には出せません!		MIGNON: MOMOのライブレ。RED LYONをめくり戦役を通じて三角関係をしつかり維持した

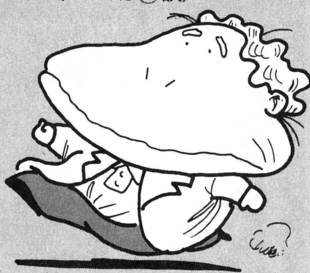


# お茶の水の大結論

このゲーム、たとえていえば「上品な菓子」。菓子皿にホンの少しのっかっていて、美味この上なし。とはいえ食べ終わったあと、「エッ、もう終わっちゃったの？」って感じた。上品なものはごく淡泊なものなのだ。というわけで三ツ星マークに決定！ さて、私とて食い足りないひとり。とりあえずゲームをクリアして、各戦域の敵の状態、知りつくしているわけだが、相も変わらずマウスを握りしめる毎日だ。

やはりここはひとつ、システムソフトに続編（マップ集）を出しても

らうほかないよーな気がする。はるか福岡に向かって、『LORD OF WARS』カムバ——ック！ だ。（今回のお茶の水教授の大結論はかなり個人的。でもいいものはホント、いいんですってば●談）



## 秋葉原の小結論

今月は出番が少なく、何をいっているかわからないよう。ボクがようやく戦地から戻ると、教授と南ちゃんはまだゲームを始めちゃっているし、ホントにもう、こんなのありィ!? でも『LORD OF WARS』はなかなかおもしろそーなゲームじゃ。こういうゲームが増えればSLGゲーマーの層も広がるといもの。お買い得だね！



# SLG通信

## の逆上

今月は3分の2ページを獲得、SLG通信は再逆襲に転じつつあるのじゃ！ 相変わらず投稿レベルは非常に高い。九段南ともども読者の皆さんに感謝！ なんだもんね。

## 『スーパー大戦略』強し！

今月は大戦略ネタから紹介するぞ！ まずは東京都の澤田クンからの裏ワザじゃ。彼はナント！「The near future」なる生産タイプを発見してくれた。以下その手順——。

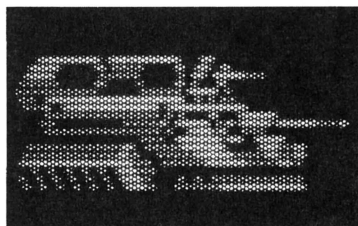
- ①ディスクを立ちあげゲーム開始を選択。マップを読みこむ
- ②生産タイプ変更〔F・4〕のモード
- ③〔CAPS〕+〔CTRL〕+〔カナ〕+〔COPY〕+〔SHIFT〕+〔GRAPH〕を押しながらスペースバーで生産タイプを選択するというもの。これ以上の説明

は省くけど、1回試してみてね！

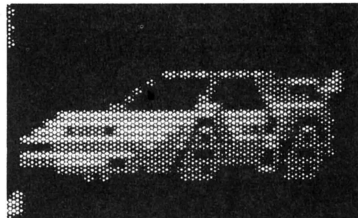
また兵庫県庫の森木クンもほぼ同じ趣旨の情報ながら、方法はまったく異なる。彼は生産タイプ編集のモードで、①生産タイプ編集を選んでドライブ2のランプが2回目に光る前にすばやくシステムディスクととりかえる

②すると画面がバグになるが、これをデータディスクへセーブ——すると右の写真（澤田クンのは右のコニットのほか、なお2種あり）のようなユニットができあがるとのこと。編集モードで裏ユニットが使用できるのがミソ。

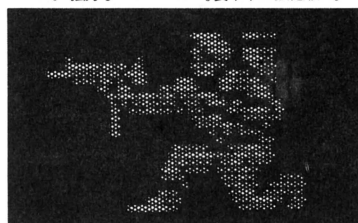
最後に東京都の田中クンは『スーパー大戦略』の延々13枚におよぶレポートを送ってくれた。生産タイプ各国の寸評など、そのまま活字にしてあげたいおもしろさ。でも残念、今月もスペースがつかた。後は福岡の長嶺クンの『LORD OF WARS』、滋賀県天野クンの『カリ・ユガの光輝』必勝法、しっかり読んだからね、紹介できなくてゴメン！ なのじゃ。



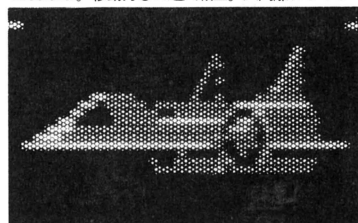
▲ホバータンク。地形に影響されない空飛ぶクンク



▲Kidd。強力なスーパーカー。装甲車の強化版だ。



▲Colonel。移動力5の超人戦士。人間離れしてる



▲SR-71。『スーパー大戦略』中最強の戦闘機

## 今月の言葉

控えい！  
このユニットが  
目に入らぬか！  
～お茶の水語録より～

### 今月の言葉解説

金と権威に弱いお茶の水教授の十八番のセリフ。『大戦略II』でようやくイーグルを生産すると一転して性格が変わる教授。『スーパー大戦略』では!?

## おたより待ってまーす！

「SLG通信の灯は消えず」ということで、秋ちゃんのいる限り通信はしっかり続けちゃいます。今月紹介できなかった皆さんのおたよりは編集部で保管、次号の選考の対象にしますので、ガッツリしないでね。



AVG WORLD

セント

# 聖エルザ クルセイダース

Concept & Script: 松枝麗人  
Visual Work: BLACK POINT

カラー制服図鑑の編み物日記つき文庫版第2巻7月1日発売!!

ACT16: ふたつの聖エルザ — アナザー スクール Another School





# スルドイ叫び、くり出される攻撃！ きびしい戦闘訓練の日々がつづく

「ケエエーッ！」

怪鳥のような鋭い叫びが、頭のすぐ上をかすめて跳んだ。とっさに首をすくめ、なんとか直撃だけはまぬがれたけど、攻撃の手はゆるまない。空中にある姿勢のまま、手と腕と脚が複雑で自在な動きを見せたと思うと、二次攻撃がくりだされた。

「ウッ」

わたしは胸もつぶれんばかりにさらに体を沈みこませ、ブンッと耳元でうなりをあげた蹴りをかわした。

ブツツ——にぶい音がして空手着がぐっとうしろに引っぱられた。目標をはずれたつま先がえりに引っかかったらしい。

わたしは思わずよろけかかったけど、整然とした攻撃パターンの断ち切られてしまった相手のほうはそれどころじゃない。もんどりうって夏草のしげみに頭からころげ落ちていった。

(チャンスよ——！)

わたしはよろけた分の体重の移動を逆に利用して勢いをつけ、夏草のしげみにとびこみざま必殺の気合いをこめて手刀をふりおろした。

「テヤーッ！」

「ギャッ」

のびうだいのたけ高い草のあいだからカン高い悲鳴があがった。

「だ、だいじょうぶ？ キャティ」

わたしはあわてて草をかき分けた。

「ウーン……い、今の、なかなかさい

たアルよ。みほサン、だいぶジョータツしたアルね。マイッタよ」

頭をさすりながらキャティがよろよろと起きあがった。

「とんでもない。まぐれよ。キャティの蹴りがたまたま空手着に引っかかって体勢がぐずれちゃったからよ」

「ノー、ノー。チョト前のみほサンなら、アタシの二段蹴りかわせなかったアルね。空手着にツマづいたのも、ミゴトにかわされたためアルよ」

「そ、そうかしら」

顔がポツと赤らむのがわかった。

「ウン。それに体重をのせたチョップをすかさずはなったのもたいしたものアルよ。自分の腕前に自信持つこと、もっと強くなることアルね」

まじめな顔でそう言ったキャティが、祝福のキスをしようと顔をよせてきたと思ったら、突然笑いだした。

「ど、どうかしたの？」

「キャハハ、みほサンの背中、まる見えアルよ！」

「え——」

肩に手をやると、空手着がズルズルと落ちてきたの！ わたしの代わりにキャティの鋭いキックを受けた空手着は、えりから背中にかけてTシャツごとまっぶたつに裂けちゃってたのよ！！

わたしはキャティに破れ目をおさえて体をピツパリよせてもらって、用心しながらそろそろと山道をくだっていた。

「うおおおっ」

「なんのっ、テエイッ！」

「いてっ。クソっ、このチビ」

「なんだと、デカブツ」

「口のへらねえガキめっ——」

道場の前の広場のあたりで、けんかのセリフとしか思えない掛け声がボンボンとびかっている。

「こまったわ。みんないるみたい……」

「カラテ・ボーイのわかまつくんは純情アルけど、どーやらカレの相手、エッチな三人組らしいアルからね。こーゆーのどう？ みほサン。アタシがパンツ見せて連中の目をそらしてる間に、みほサンが道場の中に駆けこむってアイデア？」

「だ、だめよ、そんなの」

そんな会話をしているうちに、道場裏の崖の上まで来てしまった。そこからは人里離れた伊豆の山中にひっそりと隠れるように建っている古い道場の全景が、手にとるように見わたせる。ガッシリした造りの建物が大小ふたつ、前後に並んでいる。手前の細長いほうが調理場なんかもある宿舎で、むこうの大きくいかめしい感じのが道場。クルセイダーズの五人が初めてやって来たときには、どちらも荒れはてて使いものにならなかったけど、姫とわたしがヨーロッパに行っていた間に、コックリさんがだいぶ直してくれたし、チクリンをふくめたわたしたちが九州の天草からもどると前後してオトシマエにひきいられた空手部の全員が到着すると、またたくまに生活に不自由

アタイはオトシマエ。「若、滝沢礼子のふたつの敵グループと張りあいながら、アタイたちクルセイダーズは聖エルザを守るために日夜戦いつづけてきた。  
「若」の陰謀によって起こった新・風紀規則にまつわる事件は、けなげに反対運動を展開したミホが「若」に利用され、生徒総会も「若」に支配されかかった。だが、アタイたちそれぞれの活躍で生徒総会の流れを逆転、「若」をあわやつてとこまで追いつめたんだ。  
ところが、水谷の裏切りで怒った滝沢が鐘楼を爆破し、アタイたちはその罪をきせられて無期停学をくらったつたのだ。  
伊豆の山中にこもったクルセイダーズ。アタイはコックリをそのかし、「若」がとんでもない特訓会館をはじめた聖エルザに、空手部を救出にむかった。だが、そこでも水谷の不可解な行動でコックリが囚われの身になっちゃった。  
姫たちは謎の手がかりを求めてヨーロッパから天草へ。姫は、父親の死にもめげずクリシタンの古文書を解説し、ついにアタイたちが天草四郎の子孫であることをつきとめたんだが……今回はどーなるんだっ！？」



前号までのあらすじ



# 「わたし、負けない!!」って必死だったのに……

のない場所に仕上がってしまった。

「アー、やっぱりあの連中アルよ」

キャティがため息をついて道場のむこうを指さした。激しい稽古で踏みかためられて草も生えなくなった広場で、若松くんが三人組を相手に乱闘をくりひろげている。真夏の炎天下の闘いは、遠くから見るとソーゼツっていうよりコッケイってほうがピッタリ。だって、俺のように流れる汗に土ぼこりがくっついて、まるでドロ人形! それに、もうだいたい格闘が続いてるらしくて、両方ともヘトヘトなんですもの——でも、若松くんを手こずらせるほど三人組も空手が上達したってことね。

「ウフフ。ちょーどよかったアル。4人ともだいたいグロッキーなうえに、ブルーのヒモつけてるアルよ」

「え?」

注意して見ると、泥でよこれているけど、4人はたしかに腕や首に青い布さを巻いている。これはオトシマエが戦闘訓練のために作ったルールで、わたしたちは全員、つねに赤、青、黄色のヒモをどれかつけていなければならないいきまりになっていた。赤は『非戦闘時』のしるしで、食事や睡眠中、勉強や作業時につける。これをつけている者に攻撃をしかけてはいけないのだ。黄色は特定の相手と訓練している状態を表す。そして青はというと『戦闘可能』——つまり、だれとでも闘えるという意味なんだけど……。

「ど、どうする気なの?」

「アタシ。4人をのしちゃうアルね。

みほサン、待ってるアルよ!」

「そんなヒドイこと、だめよ。あん、やめて、キャティーっ!」

いきなり坂を駆けだしたキャティを追って、わたしはバラバラになりそうな空手着を必死におさえながら走った。

と、斜面をまわって広場のすぐ手前まで来たとき、目の前を走っていたキャティが、何かに足をとられてころんだ。勢いのついていたわたしも、おり重なるように倒れてしまった。すると



どうだろう。左右の木立ちという木立ちから、猛烈なスピードで松ボックリの集中砲火が、わたしとキャティめがけてはじまったの!

「キャーッ」

わたしはたまらず手で顔をおおった。「作戦成功! 敵2名をやっつけちゃったわヨっ!」

歓声をあげて、草や枝を体のあちちにくくりつけたインディアンみたいなチクリンがとび出してきた。

「やったな、ヤスジロー。松ボックリがコショウ入りのカンシャク玉なら、敵はもうイチコロだもん!」

「そーだとも、シンイチロー!」

チクリンと同じ格好をした双子も、草むらからはい出してきた。

「こ、これいったい何アルかっ!」

キャティが3人を怒鳴りつけた。

「ナニって、モチ、あたしたち兵器部隊の最新ケツサクの実験ヨ。ふたりとも青ヒモつけてるのにモンクあんの?」

「そ、そりゃそうだけど……」

若松くんも三人組も駆けつけてきた。「何の騒ぎだい? どうかし……あつ、織倉、そ、その格好——!!」

若松くんがピタッと立ちどまり、みるみる顔が真っ赤になった。そのうしろからのぞきこんだ三人組も、目をまん丸にしてわたしを見つめている。

「え、なに? どうかしたの……?」

わたしは自分の空手着に目をやった。「キャーッ! み、見ちゃイヤっ!!」なんと、空手着がいつのまにか両肩からすべり落ち、上半身がまる見えになってしまったのっ!!





# 『若』をひきずりおろす大目標はあるものの、なんか力入らなくて…

「あ〜あ、みんな今ごろ、きっと楽しくやってんだよなア……」

たいくつな英単語の暗記なんかやってると、すぐ伊豆の天城山中にいるクルセイダーズの仲間や空手部の連中のことが頭に浮かんでくる。

(チクリンにコキ使われたり、オトシマエの稽古台にされたりしてサンザンだったけど、あそこから離れてみると、あんなに楽しく充実した生活って、ボクの17年の人生でもほかになかったって気がするよ。姫とミホちゃんももどってきてるはずだし、空手部も加わって、ワイワイにぎやかになってるだろうしなア。ボクひとりだけこんなところに残されてるなんて……)

単語帳をほうりだし、ベッドの上に寝ころがってそんなことを考えた。

エアコンの冷気がさわやかに顔に吹きつけてくる。急ごしらえのプレハブの小部屋だけど、勉強道具はもちろん、テレビやラジカセ、マンガまでそろったボク専用の個室——そう、ここは変わりてたセントエルザの内部なのだ。

空手部を救出しに来てつかまった翌日、ボクはさっそく実力テストを受けさせられた。もちろんボクは反抗して白紙で出したんだけど、おかげで空手部の三人組がいたという劣等生クラスにブチこまれてしまった。ミス・ランドルフにはイじられるわ、強制労働はさせられるわ、おまけに狭苦しい部屋でザコ寝させられるわで、3日とガマンできなかった。それに、よく考えてみると、ひとりでツッパっててもなんの意味もないことがわかったのだ。

鐘楼爆破の容疑者として劣等生クラスでさえ軽べつされてて、反抗すればするほど孤立した。それに『若』のたくらみでランク別のクラス間の交流はシャットアウトされてるから、ドンジリクラスでの反抗なんてだれも気がついてくれないときている。

そこでボクはひらめいたんだ。

「成績トップを取っちゃおう！」

だって『若』の権威がまかり通って



いるのは、なにより彼が不動のトップだからだ。姫のいないセントエルザで『若』にたちうちできる者などない。成績優秀者は待遇がいいだけでなく、盛大に表彰される。『若』の人気は信じられないくらい高まってきていた。

『若』をたたきつぶすには、トップを奪う以外にない！——そこでボクはさっそく猛勉強にとりかかったのだ。効果はテキメン、たった3日でこのエアコンつき個室を与えられるクラスまで、急上昇したというわけだ。

……ところが『若』の壁は思った以上に厚くて、もう二週間もたっているのに、ボクの順位は2番にはりついたまんま。ボクが必死になればなるほど、『若』がさらに尊敬される結果になってしまっている。

(やっぱりアイツ、成績を裏で操作してんだろなア……)

そう考えるとヤル気もなくなる。

「いや、メゲてる場合じゃない。アイ

ツが99点取るなら、ボクが100点取ればいいことじゃないか。ヨーシ、やってやるぞ！ 全教科満点なら、文句なしにトップなんだから——」

ボクは気をとり直し、ベッドからはね起ると勢いこんで机にむかった。(天城山中の合宿生活と戦闘訓練には参加できないけど、ボクの闘いはこれなんだ。みんなをうらやましがってたってしょうがない。がんばるぞ！)

と、ボクがふたたび猛勉強に打ちこもうとした瞬間、ボクの意気込みに水をさすようにドアがノックされたのだ。(えーい、『若』め、もうカンづいてジャマしに来たのかっ！)

ボクは腹立ちまぎれに、ノブがちぎれるほど乱暴にドアを開けはなった。が、そこに立っていた人物は——

「お、おまえは……!？」





# コックリ奪回に気をとられ、ココの 素晴らしさを見てなかったんだ!

「アラ、オトシマエじゃない。おかえんなさい……な、なあに、そのカッコー。どーしたのヨッ?」

アタイが道場裏の宿舍の勝手口によるめながら入っていくと、花柄のエプロンを着こんだチクリンが、包丁とヒシヤクをふりまわしながら駆けよってきた。

「東京からの帰りに、チャリンコからちよいとこりげ落ちただけだ」

アタイは破れたTシャツの肩の部分を手で隠して言った。

「それ、うそアルね! バイシクルでころんだくらいじゃ、こんな傷できないアルよ。マサカ、聖エルザで……」

ドラム缶の風呂をたきつけていたキヤティが、アタイの肩の負傷を目ざとく見つけて問いつめた。

「ああ、そーいや山道でクマと格闘したような気がするぜ」

「ク、クマあ……!?」

「たいした傷じゃねえ。それより腹ペコだ。汗も流してえ。ほかの者もみんな待ってるぜ。急いでくんない」

チクリンとキヤティを適当にごまかして、アタイは宿舍の奥へむかった。

「姫、今もどったぜ……」

ランプの小さな明かりで古文書を読みふけていた姫が顔をあげた。

「まあ、ひどいケガ……コックリさんのことで責任を感じているのはわかるけど、単独でムチャな行動に走るのだけはやめてちょうだい」

「わかってる。エルザ・ハイツの裏手

の警戒が手うすに見えたんで、ちよいと色気を出したのがまずかったんだ。あやうくワナにはまるところだった。だが、ケガの功名で警戒体制の布陣があった読みとれたぜ。空手部を救出したところとくらべるとだいぶ嚴重になっているが、慎重に作戦を立てれば突破できなくはねえ。伊勢と若松を連れてけば、コックリはなんとか……」

たのむ、行かせてくれと言いかけたアタイを姫が手をあげて制した。

「オトシマエ、あせつちやだめ。それに私たちの目的は、聖エルザから逃げだすことじゃなくて、生徒ぐるみ奪回することだということを忘れないで……ほら、あれが聞こえるでしょ?」

姫は、窓の外を目で示した。

大自然が作りだしたスミを流したような闇は、夏草が山を渡る風になぶられてたてる波のようなひそやかな音と小さな虫たちの鳴きかわす声で充滿していた。けれども、それはけっしてうるさくは感じられない。なぜなら、自然の作りだす音は、どれひとつとして不必要なものはなく、自分の場所をこころえており、けっして他をさまたげたり不協和音となったりはしないからだ。

その闇のむこうに細い月の光にくまどられた道場の屋根が見えた。耳をすますと、ミホが流ちょうな発音で朗読する英語が聞こえる。英語の授業はミホの担当で、『ハックルベリー・フィンの冒険』を教材にしている。と、突

然明るい笑い声がまき起こった。何かこっけいな一節に行きあたったらしい。だれもがくつたくのない声で思いきり笑いこらげている。

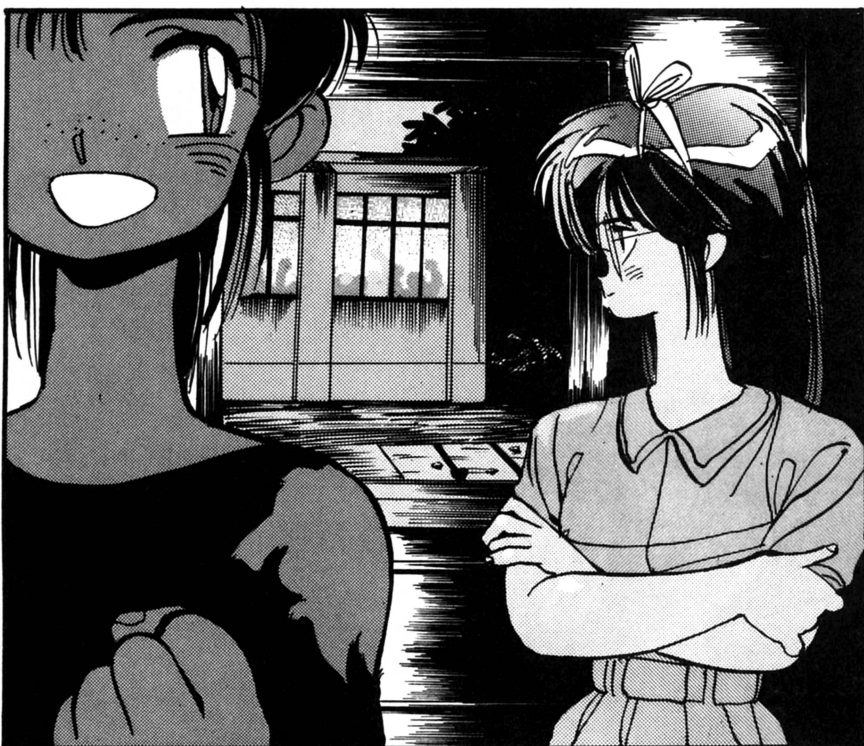
「自然だな……みんな、自然にとけこんで笑ってる」

「ええ、その通りよ。ここでは、だれがだれより優秀かなんて問題じゃない。

戦闘訓練でも勉強でも、たがいにおきない合い、高め合うのよ。だから授業だって自然な興味と態度でのぞむから、自然な笑いが起こる……」

「聖エルザがこんな学校だったらな」

「そうよ、オトシマエ。ここは自然の中に作られた、もうひとつの聖エルザ——来たるべき姿の聖エルザなのよ!」







# 個室にのりこんできたのは、あの水谷 引っぱってくのかと思ったら…「見ろ、

「……み、水谷！」

ボクの個室の外に立っていたのは、何を考えているのか、その行動からはサッパリ見当のつかない不可解な大男——水谷だったのだ。

「入らせてもらうぞ……」

ボソリと言うと、ボクを押しつけるようにして部屋に踏みこんできた。と思うと、勝手にテレビのスイッチを入れたり、机のスタンドをいじったり、ものめずらしげな視線を部屋のあちこちに走らせた。

「なかなかいい部屋だな。成績が1番ちがうだけで、部屋の広さからテレビ画面の大きさまで差がある。ここまで徹底すればみごとなものだ……」

水谷はわけのわからないことをブツ

ブツつぶやいた。

あまりの無礼な態度にカッときたボクは、思わず怒鳴ってしまった。

「どうせ『若』の命令でボクが逃げださないように見張りにきたんだろ。だったら、見張りは見張りらしくおとなしくしてたらどうなんだ。ボクのジャマをしないでくれ！」

「そうカッカするな。隣の部屋に住むことになったんで、挨拶にきただけだ」

「隣の部屋だって？ フン、じゃやっぱりボクの見張りじゃないか！」

「そう興奮するなど言ったらう。トップを目ざすあまり、だいたい頭に血のぼっているようだな。そんなことでは、ますます『若』の思うツボだぞ」

「どうしようとボクの勝手だろっ！」

「ムリヤリつめこむのだけが勉強じゃなからう。どうだ、屋上にでもあがって風に吹かれてみないか？」

「ゴメンだね。そんなヒマは……」

言いかけたものの。水谷のグローブみたいな手がボクの腕をギュッとおさえつけ、ものすごい力で廊下へ引っぱりだしてしまっただけだった。冷房のきいた部屋を出たとたん、モワッとした熱気でドッと汗がふきだす。

「暑いよォ。手をはなせってば！」

ボクがもがくのもかまわず、水谷はどんどん階段をのぼっていき、とうとう屋上に出た。そしてボクを突き落とそうとでもするように、端の手すりにボクの体を押しつけた。

「な、何をするんだ!？」





# クソ暑い校舎をどてへ これが聖エルザの姿だ!!

「あれを見る……」

水谷はボソツと言って下の校舎のほうをアゴで示した。

「え——？」

ボクは誘われるように何気なくそっちへ目をやり、驚きの声をあげた。

「あっ……こ、これは！」

そこには、夕日とはいえ強烈な真夏の太陽をまともに受け、炎天地獄のように真っ赤にそまった校舎があった。開けはなされた窓、窓、窓……そのどれの中にも、生徒たちがスシづめにされている。暑さを少しでもしのぐようと胸をはだけている男、居眠りを見つけて怒鳴られてる女の子……。

「居残り特訓、強制自習……授業が終わっても、こんな光景がえんえんと続くんだ。それをまぬがれた者だったいして変わりはない。ひとつでも上のクラスに行つて優越感にひたりたい、下のクラスには絶対落ちたくない……期待と恐怖に心を揺さぶられながら、必死にもがいている。宇奈月よ、これが今の聖エルザの姿なのだぞ……」

「し、信じられない……!!」

そのことばにウソはなかった。『若』をトップの座から引きずりおろすことに没頭するあまり、ボクは学園の現状から目をそむけていたのだ。

「フッ……それもムリはないがな。成績別にクラス編成され、各クラス間の日常生活での交流は厳しく禁じられている。横のつながりといえば、下のクラスから上がってきた者か、上から落ちてきた者からの情報だけだ。だが、すべての面の待遇に上下で大きな差があるのだ——」

「そうか。落ちてきた者は、上のクラスがなつかしい。一日も早くもどりたいと思うだけでまわりを相手にしないだろうな。下からはいあがった者も、暗い過去は口にしたくない……」

「ああ。不自然なほどの情報の不足は恐怖感をつのらせる。すべての者がおびえればおびえるほど、成績別クラス編成は絶対化され、堅固になる」

「それが『若』の狙いなんだ！」

「おれはそれを肌で感じてきた。なにしろ、ほとんどひとクラスずつはいあがってきたんだからな。劣等生クラスからいきなり最優秀クラスに上がったおまえが知らないのもムリないが……しかし、だからといってエアコンつきの部屋から出たがらないようじゃ、あそこでごめいている生徒と変わりはない。『若』の思うツボと言ったのは、そのことだ」

「あっ。じゃ、キミが隣の部屋に入ってたのは、ホントに3番に——！」

「おまえは『若』と自分の順位にしか目が行かなかったようだな」

「で、でも、それだけ成績別クラス編成の不毛さを知りながら……まさか、キミも『若』を抜く気じゃ……！」

「三年男子の3番といっても、おまえたちとはずいぶん差がある。それどころか、明日にはまた下のクラスに落ちるかもしれん。必死にここまではいあがってきたのには、ふたつの目的がある。ひとつは滝沢の真意をたしかめることだ……」

「滝沢礼子の……真意だって!？」

「ああ。乙島から聞いたと思うが、滝沢が鐘楼を爆破したのは、おれの行為を裏切りと思いこんで逆上したためだ。あの後おれへの連絡は疎遠になり、夏期待訓合宿になると『若』と手を結んだ。滝沢は一年の最優秀クラスで、会いに行くこともできなくなった……」

「それでボクを手みやげに？」

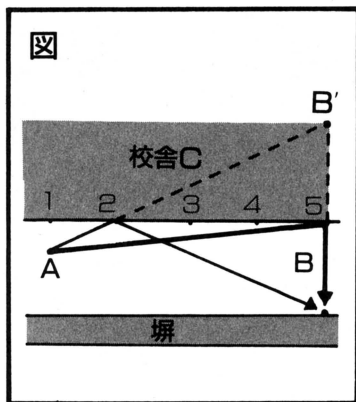
「そうだ。あの夜、おまえたちが仲間を救出に来るのがわかったからな」

「な、なんだってえ!？」

「懲罰の穴掘りに行く途中、校舎の壁に立てかけてあるハシゴに気がついたんだ。妙な場所にあるな、と考えたらピンときた。地下通路の出口との位置関係も申し分ない〔前回解答は図を参照〕。空手部の三人組といっしょにいればかならず来ると思っていた」

「ウーム、3番はダテじゃないね」

「だが、おまえを連れていった見返り



は、点数に手心を加えて劣等生クラスから引き上げてくれただけだった。滝沢の真意を問いたですヒマさえなかった。おれは、せがひでももう一度滝沢に会わねばならないのだ」

「そのためにこんな苦勞を……」

「たいしたことじゃない。おれは今でも滝沢に忠誠を誓っている。おれへの不信感があいつに『若』と手を組ませたのならたえきれん。滝沢には、そんな妥協はしてほしくないのだ……」

「もうひとつの目的っていうのは？」

「おまえに宣戦布告することさ——」

「えっ!？」

水谷はボクのほうにむき直り、ニヤリとぶきみに笑った。

「おれは最初からおまえたちに興味があった。乙島に勝利をゆづったのも、織倉を逃がしてやったのも、おれの心を動かしたからだ。だが、おまえは学園を救うと言いながら、学園の現状にも気づいていなかった。それでは滝沢の言う通り、おまえたちは白雪に協力しているにすぎん。いや、『若』にさえ利用されかねんのだ。そんなやつを相手に闘う気はない。滝沢と——いや、おれと闘うにふさわしい男になれ。言いたかったのはそれだけだ。高尾山中でのいつかの借りはかならず返す。いいか、忘れるな……」

水谷はくりと身をひるがえし、階段のほうへ姿を消した。

ボクはそれからしばらく、ヒサンな光景がくり広げられているむこうの校舎をジッと見つめていた。水谷が言ったように、風に吹かれて頭は冷やされたようだった。でも体は、暑さのためではなく、内部から燃えあがってきた新たな闘志でカーッと熱くなっていた。





# 真夜中の集会。コッソリおかし食 べるんじゃなく、タイヘンな話に…!?

「ふがふが、ほげふげほが……ヤーヨ、あげなあい。これ、あたしのアイスクリームだもん……ふがふが」

「なに寝ボケてんだ、ったく。起きねえならこーするしかねえな」

オトシマエがなんかワケのわかんないコト言うのが聞こえたと思うと、あたしの体が浮きあがった。

(あっ、アイスクリームのお山が遠ざかってくわヨ。ま、まってっ！)

「えーい、ジタバタすんじゃねえ！」

オシリをイヤってほど強烈につねられて、あたしはやっと目がさめた。

「アレ？ あたし、お空飛んで……」

「おまえにそんな器用なマネができてたまるか。頭っからおこちたくなきゃ、おとなしくしがみついてろ」

ナルホド、あたしはオトシマエにかつきあげられて運ばれてたってワケよ。そーいえば、夕食が終わったとき、姫があたしたちに「空手部の人たちが寝静まったら道場へ集まりなさい」って耳うちしたんだったワ。

冷えびえとした山の夜気がただようガラーンとした道場には、自家発電の照明じゃなくローソクが1本とまされてるきりで、姫とミホちゃんが先に来て座ボタンにキチンとすわってた。

「こんな夜中に呼び出してごめんなさいね。眠いでしょ？ チクリン」

「な、なにヨ、あらたまっちゃって。でも、あたしただけにコッソリと、いったいなんの話なの？」

「空手部の人たちをさけているわけじゃないけど、これからする話は、あの人たち——いえ、聖エルザの一般生徒に知らせる必要があるかどうか、私にはまだ判断がつかないのよ……」

「もったいつけずに始めてくれ」

オトシマエがじれったそうに言った。姫はうなずき、天草の教会で見つけた例の系図と、和紙とじの古文書、そして姫のパパが書きつけたメモってゆーのを床の上にならべた。

「じゃ、とーと聖エルザの秘密の全貌が解明されたってワケねえ！」

「ええ。聖エルザにとどまらず、日本の歴史の裏に秘められていた驚くべき事実が明かされたと言ってもいいわ」

「そ、そんなにモノすごいコトなの!？」

「島原の乱は知っているわね？ ミホ」

「え、ええ。江戸時代初期に、九州の島原と天草のキリシタンが幕府を相手に起こした反乱でしょ。反乱軍の団結と抵抗は驚くほど強くて、鎮圧に数か月もかかり、一時は幕府の危機とさえ騒がれたほどだったというわ」

「反乱軍の首領、天草四郎がアタイたちの先祖ってのはホントなのか？」

「ええ。乱で死んだ16歳の美少年というのは、実は四郎の影武者だったのよ。四郎は落ちのび、生き続けた……」

「天草四郎がニセモノだったなんて!？」

「それだけじゃないの。四郎は、戦いで死んだ数多くの殉教者の魂にむけて、いつの日か正々堂々とキリスト教を信仰できる社会を作り上げることを誓い、その実現を自分の6人の娘に託したのよ。娘たちはそれぞれ熱心な信者と結婚し、全国へ散っていったの。ある者は江戸へ出て豪商となり、ある者は金鉱を探し、ある者は密貿易にはげみ、何代にも何代にもわたって莫大な資金をたくわえ、『いつか来る日』のためにそなえたのよ。武士階級に入りこんだ者は、倒幕運動を裏から押し進めたらしいわ。尊皇攘夷が開明的な明治維新へと転じたのには、四郎の子孫たちの力がそうとう影響したようよ」

「どデカイことをやったんだな。アタイたちの先祖ってのは——！」

「それも、二百年以上も努力をかさねたなんて！ 信仰の力ってすごい……」

オトシマエとミホちゃんが、感動をおさえきれないようすで言った。

「ところが、四郎は6人の娘に、キリスト教を広めることを禁じたのよ」

「な、なんですって——！」

「父はメモに記しているわ。四郎は信仰が認められるだけでは問題は解決しないと考えたのだらうって。信者であるうがあるまいが、すべての人が自由

で平等であることが第一だと——」

「ナルホド。聖エルザの校訓も『自由、博愛、信仰』の順だもんネ」

「そうよ。だから、徳川幕府を倒すころには、子孫たちは言ってみれば、理想で結ばれた自由のための革命軍というふうだったらしいわ」

「まさにクルセイダーズ——十字軍ね」

「でも、あたしたちがそのまた子孫ってのはわかるけど、聖エルザの財宝のコト知ってる『若』の一族は？ マ、マサカあいつらも……」

「姉小路の名は、倒幕派の人々と四郎の子孫を仲介した人々の間に見えるわ。莫大な資金のことを知る数少ない外部者のひとりだったらしいわ。幕府が崩壊したのは時代の勢いというのも大きかったから、資金も何分の一かは使われずに残ったの。その資金がすべて、子孫たちの思い通りに使いきられたなら、日本はいくつもの戦争を経験することもなく、もっと早く自由で民主的な国家になっていたはずだと、父はメモで推論しているのよ。目標が完全に達せられなかったのは、資金を横取りしようとした外部の者とのいざこざがあったためなの。その相手こそ……」

「姉小路だってゆーんだなッ！ クソッ、『若』も『若』なら、先祖は日本の歴史までネジ曲げやがったのか」

オトシマエがフン然として声を荒げた。あたしだって思わず立ちあがり、ジダンダふんじゃったわヨ！

「『若』なんかに財宝をブン取られてたまるモンですか。こーなったら、一刻も早く聖エルザに攻めこんでって、『若』の一味をタタキ出すのヨッ。そーすりゃ学園も解放されるワ!!」

「チクリン、お願いだから落ちついてちょうだい。まだ話の続きがあるの」

姫になだめられて、あたしはシブシブすわり直した。

「資金の残りは純金にかえられ、日本で最初にキリスト教の学園として開校された聖エルザの地下深く埋蔵されたの。それに到達するには、6個のペン





ダントが必要なのよ。コックリさんが  
囚われた今、むこうに3個、そしてこ  
ちらに父の持っていたものをふくめて  
3個。うかつには動けないわ」

「でも、どういうことかしら？ 四郎  
の6人の娘に6個のペンダント……け  
どわたしたちは5人。も、もしかして  
6人目ってのは、やっぱり……!?」

ミホちゃんはコワゴワと姫を見つめ  
て言った。姫はちょっと目をふせ、唇  
を強くかみしめた。

「言にくいことだったから、つい最  
後になってしまったけど、そう、その  
通りよ。6つに分かれた系統にはまた  
それぞれの本家というべきものがあっ  
て、女が跡をつぐ決まりになっている  
の。その姓は、もちろんあとでつけら  
れたものだけれど、乙島、織倉、宇奈

月、小栗、白雪……そして滝沢」

「た、滝沢——!?」

「そう。父が持っていたものが白雪家  
の分だとしたら、私がおじいさまから  
託されたのは、やはり滝沢さんの手に  
渡るべきペンダントだったのよ」

「滝沢にも財宝に対する権利があるっ  
てことだな……」

「そ、そんなコト言ったら——!」

「ええ、権利はあるわ。それも、すで  
に忘れ去っている子孫全員にね。でも、  
すべての決定権はただひとりの手にゆ  
だねられているのよ」

「だ、だれなのヨ、それは？」

「ある決まりによって定められる、天  
草四郎の正統な継承者“えるざ”よ」

「“えるざ”ですって？」

「天草四郎の正体は、なんと えるざ」

という洗礼名の少女だったのよ。彼女  
は6人の娘の子孫をまとめていくため  
に、“えるざ”の名を継承させ、その  
者に全員が従うようにと命じたのよ」

「ホ、ホント!?」

「ええ。子孫同士の結婚は原則として  
禁じたのだけど、血の結束を強めるた  
め、“えるざ”が亡くなった直後だけ  
はそれが許され、最初に生まれた女子  
がこの“えるざ”をつくことになるの  
よ。父が調べたところによると、20年  
ほど前に最後の“えるざ”が亡くなっ  
ているわ」

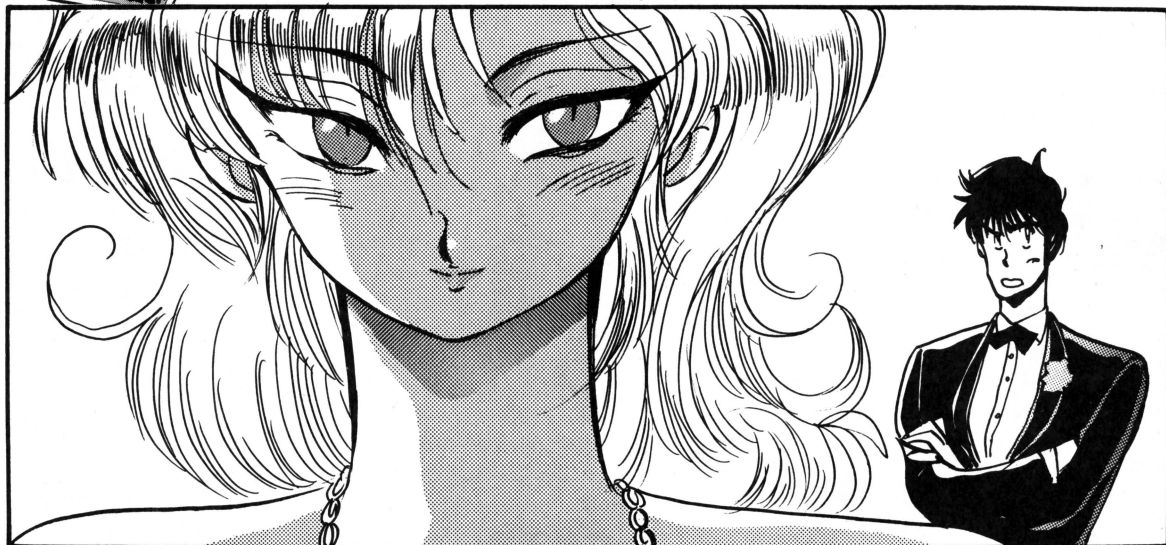
「てことは、今の“えるざ”は——」

「子孫同士で結婚し、それによって生  
まれた娘。それはつまり……」

ちょうどそのとき、道場の戸がガタ  
ンと大きな音をたてたのヨ!?



# 舞いこんだ『若』からの招待状 改装された執務室では、信じられない



水谷と別れて個室にもどると、机の上に『若』からのことづけがのっていた。夕食に招待する、とあった。なんのつもりだろうといふかりながら、ボクは管理棟の執務室に出むいた。

まず隣の記念品展示室に通された。その部屋もビロードのカーテンが重たく張りめぐらされたり、ネオゴシック調だかの石柱が並べられて、まるで宮殿のひかえの間ってカンジに改造されていた。ボクのほかに、水谷と4番の成績の男もそこに来ていた。

「ほんの座興だがね、キミたちがぼくの招待を受けるにふさわしい者かどうか試させてもらうよ。いいね？」

『若』が白いタキシードに身をつつんで現れ、尊大な口調で言った。

ボクはムツとしたけど必死にこらえた。水谷は無表情のまま、4番の男はオドオドとうなずいた。

『若』の出した問題を、ボクと水谷はどうかパスしたけど、4番の男は失格して追い出されてしまった。それからボクらも黒のタキシードに着がえさせられ、やっと執務室に入った。

「紹介しよう。このおふたりが、こんどわがエリート・サロンに出入りを許された、宇奈月君と水谷君だ」

『若』がそう言うと、優雅な手つきでドレスの端をつまみ、深々と頭をさげ

ていた4、5人の女性たちがいっせいに体を起こした。

「滝沢……」

水谷がうめくようにつぶやいた。

滝沢礼子は、両肩をむきだしにした光沢のある紫色のドレスをまとい、余裕たっぷりの表情で艶然とほほ笑んだ。

部屋の中央の大きなテーブルをかこみ、豪華さわまりない夕食は表面上はごく平静に、いかにもなれきった、ごく自然なことのように進んだ。『若』とワインのグラスをかがけて親しげに上品ぶった会話をしているのは、中等部のときからずっと姫にかなわず2番に甘んじてきた長崎さんだ。その横では、滝沢がときおりニッコリ笑顔を作って合いづちを打っている。

ボクと水谷だけが、おし黙ったままモクモクと料理を口に運んだ。

デザートがすんで歓談の場がソファのほうへ移った。長崎さんはボクらの目もかまわず、『若』に甘えるようにしなだれかかる。二年のトップらしい女の子も、『若』の気をひこうと負けずに色っぽいぐさでせまった。

「さあ、今夜はもうこのへんにしよう。きみたちの魅力にこれ以上おぼれていると、ニューフェイスのおふたりと話をする気がなくなってしまう……」

キザに、けどごくスマートに滝沢以

外の女の子をさがらせると、『若』はゆっくりボクらのほうへ話しかけた。

「どうだね、<sup>セント</sup>聖エルザで真に選ばれた者の仲間入りをした気分は？」

「キミが勝手に選んだだけじゃないか」

「そうかな？ たしかにぼくはエリートたるべき品格のそなわった者しかここに呼ばない。だが、成績がトップクラスであるのは最低条件だ。きみのようにずば抜けた能力の持ち主にはなんとも感じられないだろうが、ここまでの道のけわしさは、水谷君、きみならよくご存じのはずだな？」

水谷はしばらく黙りこみ、やがてボソツと言った。

「おれが用のあるのは滝沢だけだ……」

「ほう。礼子さん、彼はあなたと話したいそうだ。そういえば、あなたは水谷君と親しいんだっけ」

『若』がワザとらしい口調で言った。

「もう、ずっと昔のことですわ。わたしが孤独にあのにくい白雪たちと戦っているのを見かねて助けてくださったの。でも、今はもう白雪たちは<sup>セント</sup>聖エルザにおらず、水谷さんのかわりに姉小路さまという心強いお味方がいらっしゃるのですもの……」

滝沢はなれなれしく『若』の肩に手を置きながらそう言った。

「それが、おまえの本心か……」



## よ一な場面の連続にボ一然。そのあけく…!!

「水谷君、しつこいぞ。礼子さんはきみと話すことなどないと言ってるんだ」「滝沢——!」

水谷はいきなりそれまでの無表情をかなぐり捨て、鬼面のようなものすごい形相を浮かべると、長い腕をのびし、滝沢の細い肩をガツとつかんだ。

と、その瞬間、ソファに深々とうずまっていた『若』の体が目にもとまらぬスピードではね起きた!

「グオオオオーツ!」

猛獣のうなり声にも似た恐ろしい叫びをあげ、水谷が体をふたつに折って絨緞の上をのたうちまわった。

まるでナイフのような切れ味鋭いヒザ蹴りがきまったあとも、『若』は歓喜にみちた表情を浮かべながら、無抵抗の水谷をようしゃなく蹴りつける。

「や、やめるんだ!!」

とめに入ろうとしたボクは、とびこんできた学生服姿の男たちにガッチリとおさえつけられてしまった。

「この男は退学だ。荷物ごと校門からほうり出してしまえ!」

思うさま水谷をいためつけると、『若』ははきすてるように命じた。血ダルマになった水谷はすぐに男たちが総がかりで運び去った。

「なんてことをするんだ!!」

「そんなにひどいことかな? ぼくはヤツは幸せだと思うね。礼子さんに見すてられた今、ヤツにとって聖エルザは地獄以外の何物でもないじゃないか」

平然とそう言いなつと、『若』は何事もなかったかのようにふたたびソファにもたれかかった。

「そんなことより、きみ自身もぼくに何か話があるんじゃないかね?」

「あ……ああ、そうだと。豪華な食事もあるハレムみたいなサロンも、キミの勝手だけど、生徒たちを虐待するのはやめてくれ。みんな苦しんでいるじゃないか」

「苦痛がかならずしも本人の希望じゃないとはかぎらないさ。現にここから逃げ出そうとした者など、きみの仲間

以外にはいない。生徒たちは苦痛の中に希望と喜びを見出している——いや、苦痛があるからこそ希望と喜びをやっと見出していると言ってもいい。一般大衆とはそうしたものだ」

「ボクはたたきつぶしてやる。キミのその思いあがったプライドを、いつかきつと、かならず……」

ボクは『若』をにらみつけ、歯をかみしめて言った。

「期待しているよ、ハッハッハ。ところでぼくもひとつ話しておきたいことがある。ぼくと礼子さんで合わせて3個のペンダントがある。もちろん、ぼくのはきみからいただいたものだから。数がそろわないと財宝に行きつけない

そうだが、なに、大型機械を導入すればわけはない。それよりも、正当な権利の問題なんだ」

「正当な……権利だって?」

「ああ。ぼくはある確証をにぎったのだ。きみたちの信じる聖エルザの伝統からいっても、法的に見ても、聖エルザと財宝をすべてこの手にできる正当な権利の確証をな」

「いったいそれは何なんだ!？」

「特訓合宿の最終日、ぼくは全校生徒のために仮面舞踏会を開催する。そこで盛大に発表するつもりだ。きみたちはぼくとこの礼子さんに、もう手も足も出せなくなるのだ、ハッハッハ……」

—— to be continued





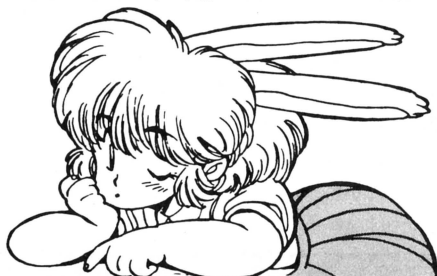
# Crusaders Report



ハ〜イ、チクリンで〜す♡

文庫版第2巻のカラーページのコンセプトをチクリンって約束、さっそくはたしま〜す♡ ジャジャーン！ なんと『セントエルザ制服図鑑』になるらしいのヨっ。モデルは、モチあたたしち。B P先生が燃えに燃えてるから、ずえったいスバラシー出来ばえヨ。6月下旬をお楽しみに〜♡

本編は、最終章も3回目になってガ然緊迫してきたし、作者の脇じゃ、複雑にコンガラかった数多くの謎の手がかりは今回でほぼ出つくしちゃったんだって！ てことは、“えるぞ” がダレかとか、『若』の言ってた正当な権利の内

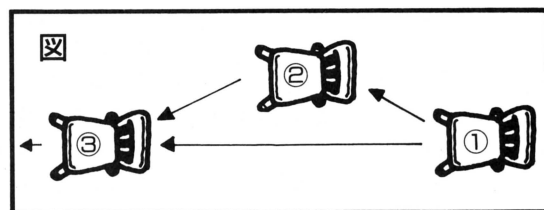


容なんてのみ推理できるハズよねエ……？？？

ムリに頭悩ますとオナカすくから、大苦闘問題に行っちゃおーネ♡ 問題は、『若』が「ほんの座興だがね」なんてナマイキ言いながら、コックリさんたちに出したヤツ。正解しないとゴチソーにありつけないのヨっ！ 題して、

## コックリさんは何色と答えたか

でーす。「2色のどっちかだから」なんてアテズッポーは許さないかんねっ。ちゃんと論理を展開すんのヨ！



# Crusaders Diary



ハ〜イ、チクリンで〜す♡ うれしい季節になりましたね。だってアイスクリームがおいしいんだもの。それに6月末には文庫版第2巻も発売されるしねっ。でも喜びすぎてアイスクリームばかり食べてると大変よ。第2巻を買うお金がなくなっちゃったなーんてことにくれぐれもならないよーにね。

さて、今回はその第2巻で活躍してくれる空手部の人たちのお話をするね。

**キ** ャラクターは、男の子では広岡シンイチロー&ヤスジロー君の2人、女の子ではミホちゃんが好きです。なぜかという、あのシン&ヤスの2人は、あの独特のしゃべり方やACT6でみせたゼツミョーのコンビネーションがいいです。ねー、考えてみれば、この2人の活躍がなければ、今ごろチクリンはどうなっていたことやら。(北海道 ムービング・オン 隊員No.104)

**「ミ** ホちゃんはオレが守る！」松枝さん、若松くんに出番を！ B P先生カッコイイ若松くんをだしてね。チビだけど私は大好き♡ (岡山県 美琴 隊員No.105)



▲三重県 山下幸紀 (No.56) 伊勢君を描くのはむずかしかったでしょうね

## クルセイタース キャラ・コンテスト 発表

	名 前	票数
1	織倉美保	36
2	乙島恵利	35
3	小栗まなみ	34
4	白雪和子	24
5	宇奈川京平	9
6	伊勢一機	8
7	広岡シンイチロー ヤスジロー	7
8	若松ダイスケ	4
9	滝沢礼子	3
10	キャティ・フナダ	1
10	水谷 薫	1

**や** っば伊勢くんだよなー！ ああ何処へ行ってしまったの。(北海道 椎樹☆アルテア 隊員No.106)  
**伊** 勢のかけがえうすいぞ！ かっこいいのに。(北海道 小橋太郎 隊員No.107)

©まああみみなさんのご不満ももっと



# 宇奈月京平

JB

『若』はボクらに「これからやるゲームは、ひとりでもウソをついたりちゃんと物を考えなかったりしたら、他のふたりが迷惑する。きみたちはいずれも聖エルザの成績優秀者だが、才能のない人間には用はない」とふてぶてしく宣言し、ボクがを図のような位置の椅子にかけさせた。①からは②③が、②からは③が見えるけど、③はだれも見えない。

それから赤3枚、緑2枚のカードを取りだし、ボクらの背中に1枚ずつはりつけてから言った。「ぼくがきみたち自身のカードの色をたずねる。わかったら『わかった』とだけ声に出し、ぼくにその色をささやいてくれ。そしてまず①の4番の男に質問した。男はしばらく考えて「わかりません」と答えた。次に同じ質問をされた②のボクは、「わかっ

1

たぞ!」と叫び、『若』に『赤』とささやいたんだけど、次の水谷も「わかった」と言った。水谷の答えた色も正解だったらしい。

こんどはすわる順序をひとつずつずらし、カードをシャッフルしてつけ変え、やはりいちばんうしろから質問がくり返された。①の水谷はアッサリと「わからん」と言い、②の4番の男も「わかりません」と答えた。それを聞いていた③のボクは、自分の背中のカードの色をズバリ言いあてたのだ!

3回目も2回目と同様に、①のボクの答えと②の水谷の答えはともに「わからない」だったんだけど、③にいた4番の男は答えられずに失格となってしまった。

ちなみに、彼はそのとき以外はすべて正當な答えを出していたから、ボクらの迷惑には少しもならなかったんだ。これもヒントのひとつだよ。サア、ボクが2回目に③の位置で答えた色は何色か、わかったかな?

2



若松ダイスケくん(No.105) 1等賞



▲千葉県 Ω-GAI (No.108) 空手部が総登場ですわっ

▲岡山県 美琴(No.105)うん、若松くんって、カワイイね。これからも応援してあげてね

昭和63年4月14日午前0時48分

## 聖エルザクルセイダース 集結! 読者感想文

鈴木公基 (No.62)

本誌では、1、2話を読めなかったのに、そこそこの楽しみに読ませてもらいました。文庫本を読んだ今まではと違う感想をもった所は、美保のこゝとては、今までは、目立たない特長のない少女だと思つてしまいましたが、とんでもない思い違ひでした。ともすれば、行動派で女らしい所もあるオトシマエや、かわいいの一言につきるチクリン、聡明で意志が強く美しい姫だちに劣る少女ですが、じつは内に秘めた情熱が相手に向かっていく姿勢を持ち、決して逃げまどう弱々しい少女ではないのでした。

この他にもさまざまな特長をもった人や謎をもつ少女等多彩なキャラクターと読者をあきさせ、それについてちやちやとせず、きつちりとまとまっています。読者は必ず1人以上のお気に入りのキャラを持つことになるでしょう。ちなみに僕は姫が好きです。

ストーリーの方は、各主要キャラの主観に基づいた展開と、「カメラアイ」という外から見たものとを巧みに組み合わせた手法や、ストーリーで主人公らがぶつかる謎を読者にも解かせるというイベントを織り込み、ここでも読者を強く引きつけています。それに、さまざまな感情の行きかいなどもきちんと書かれていて、単なる冒険推理少年小説に終っていません。

最後にさし絵についてですけど、この本に關して言うならば、欠くことのできないものであると思うのです。単に絵がいいとかだけでなく、文章とさつちとかみ合つてはじめてこんなすばらしい本となるからです。言うなれば、松枝先生とBP先生のコンビがあつてこの本なのです。こんなすてきな物語やキャラクターに会ったことを両生方に大変感謝しています。今、その本を目の前に置いてあり、これが僕の宝物になることは言うまでもないでしょう。それは、第2巻「聖エルザクルセイダース・激動編」に期待して。

## 解 答の募集。ということで今回の問題は「コックリさんは何色と答えたか」です。メ切は7月7日です。

正解者には、5名に夏こそピッタリコンプティーク特製Tシャツとようやく完成した左はしにあるBLACK POINT先生描くオリジナルイラストPHOTOをお送りしますので、ふるって解答してください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていきますので、よろしくお願

いします。文庫版の感想もお待ちしています。それからキャラ・コンテストもハガキのどこかに必ず書いてください。

ハガキの送り先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KITビル4F コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダースACT16」係まで。ふるってご解答ください。また、6月末には文庫版の第2巻が発売されますので、本屋さんとなかよくなっておきましょうね。

## Tシャツ当選者

東京都 田代完治さん  
東京都 岩国弘明さん  
北海道 小野義将さん  
岡山県 小松原直美さん  
長野県 山口功さん

もでしょうけど、これからが空手部の活躍です。ご期待してくださいね。でも、あたしたちが主役だってことは忘れないでね。



# '88夏のフェスティバル

## 角川文庫



京舞妓殺人事件 山村美紗 380

京都婚約旅行殺人事件 山村美紗 380

ジョン万作の逃亡 椎名誠 380

男たちの真剣おもしろ話 椎名誠 380

日本細末端真実紀行 椎名誠 380

特急北アルプス殺人事件 西村京太郎 420

狙撃 特命武装検事黒木豹介 門田泰明 460

別れ上手 ※森 瑤子 340

まじめめ半分 阿刀田高 340

新婚旅行は命がけ 新井素子 380

明日香の皇子 新婚物語 1 内田康夫 460

医学的ブスにならない本 パーバテ寺岡 340

宇宙皇子 ⑧ ※藤川桂介 490

宇宙皇子 ⑨ ※藤川桂介 490

これもすべて同じ一日 銀色夏生 490

わかりやすい恋 銀色夏生 460

LESSON 銀色夏生 460

映画 嵐が丘 鬼丸物語 上 映中 吉田喜重 原案 笠井 潔 著 380

ぼくらの七日間戦争 映画化 角川 宗田 理 490

ドグラ・マグラ(上) 映画化 夢野久作 420

ドグラ・マグラ(下) 映画化 夢野久作 460

トッポガン マイクコーガン 340

不思議の国ニッポンVOL.13 中流国家ニッポン ※ポール・ボネ 340

魔群惑星4 ハートピア・タイム ※渡邊 由自 420

※印は最新刊です。



角川書店

〒100 東京都千代田区富士見2-13-3  
角川書店ビル10F  
TEL 03(5561)0001(代)  
FAX 03(5561)0002  
振替東京001-0000000



# 自分を 読む



失踪の果て 松本清張

無影燈 (上) 渡辺淳一

無影燈 (下) 渡辺淳一

猟奇の都 ※高木彬光

古代天皇の秘密 高木彬光

殺人フロムナード ※森村誠一

新・オリエンタル 急行殺人事件 森村誠一

魚座の最後の日 ※片岡義男

缶ビールのロマンス 片岡義男

誰もがいま淋しい 片岡義男

魔界水滸伝 ⑨ ※栗本薫

魔界水滸伝 ⑩ ※栗本薫

埜よ永遠に ※西村寿行

鬼 西村寿行

騙すつもりじゃ 和久峻三

沈黙の追跡者 ※笹沢左保

青春 父さんの恋物語 ※つかこうへい

蒸発 ある愛の終り 夏樹静子

こんな女と 暮らしてみたい 高橋三千綱

新・仁義なき戦い ※高橋三千綱

失われた少女 ※飯干晃一

ロマンティック 赤川次郎

忙しい花嫁 赤川次郎

こちら、団地探偵局 赤川次郎

意 寺代 赤川次郎



# アイドル予備校

パソコン通信でアイドルとお話！



▲裕美ちゃん、聖子ちゃん、真実ちゃん、3人と握手できて、みんな大満足なのだ！



▲3人はとっても仲良し！

## モニターから飛出した『アイドル予備校・春の入学式』だ！

春になったことだし、外はポカポカと暖かいんだから、部屋に閉じこもってばかりいないで、イベントでも見に行こーぜ！ というわけで、4月17日の日曜日、東京の代々木公園野外ステージで行なわれた、アイドル予備校に入学したばかりの3人娘（工藤裕美ちゃん、神崎聖子ちゃん、松谷真実ちゃん）が全員出演するイベント『アイドル予備校・春の入学式』を見に行ってきました。

当日は、とっても暑くて誰も見に来てくれないんじゃないかな？ と3人娘とスタッフは心配していたそーだけど、そんな心配はどこかにふっとんでしまうくらい。集まる、集まる！ 500人以上のファンが会場を埋めつくしたのでした。ファンの中には、EYENETのユーザーやコンプティークの読

今月のアイドル予備校は、オフライン（パソコン通信じゃなくて、という意味だよ）でアイドル予備校生たちと遊んじゃったのだ！ EYENETのユーザーや読者たちもたくさん参加してくれました。とっても楽しかったから、またやるよ!!



備校 春の入学式  
神崎聖子 松谷真実



者もたくさんいたようでした。

イベントは歌あり、ゲームあり、握手会ありと盛りだくさんの内容で行なわれ、聖子ちゃんは『PINKのCHAO』と『情熱』の2曲。真実ちゃんは『恋の季節』という練習曲を歌ってくれました。ちなみに、裕美ちゃんは歌は歌わなかったけど、パソコンを使ったビンゴゲームのコーナーで、しっかりとアシスタントをつとめてくれました。

こんな、がんばり屋3人娘のこれからの活躍に期待しようね！

それでは、最後に松谷真実ちゃんが入学式の感想文を書ってくれたので紹介します！

「こんにちは真実ポンです。イベントで、ステージに上がってマイクを持って、すごく緊張したけど『アイドル予備校』に入ってから新人なのに、たくさんの方々から応援に来てくれて『幸せっ!』って思ったら緊張なんか、どっかにふっとんじやいました。

真実ポンは、これからもみなさんの応援に応えるために、たくさんがんばりますので応援してくださいね!」





▲聖子ちゃんとパンキン。3人とも、とってもかわいいね！



▲3人のアイドルを囲んで記念撮影、ハイ、ポーズ！

## 『アイドル予備校ボウリング大会』開催。優勝はどのチーム？



「パソコン通信しているだけじゃものたりない！」という、わがままな(?) キミのために、コンプティークはやりましたよ！『アイドル予備校第1回ボウリング大会』が4月23日に行われたのです。

『アイドル予備校』の3人娘が全員集合！の予定だったんだけど、裕美ちゃんが仕事のため、真実ちゃんは熱が出てしまってお休み、というわけで聖子ちゃん1人になってしまいました。

(裕美ちゃんも、真実ちゃんも、行けなくてとっても残念、次回は必ず参加します！ということでした)

裕美ちゃんと真実ちゃんが、お休みということで、少しさびしいな——と思っていたら大まちがい！同じくEYENETで大活躍のパンキンの“ミカリン”と“チャオ”が応援に駆けつけてくれました。聖子ちゃんも「パンキンの2人に会えてうれしかった！」

とミーハーな一面？を見せてくれたのだ。

ところで、かんじんのゲームの方だけど、当日は4人1組になってチームの総合得点を競いました。ユーザーのみんなはなかなかうまい！そして、聖子ちゃんもうまい！ゲーム前は、「こんな重いボールを持てるのかな？」と心配していたんだけど、最終的には121点も獲得。聖子ちゃんはなんでもできるのだ。

また、パンキンの“ミカリン”もなかなかの腕前。「趣味はボウリングです！」と言うくらいのボウリングマニア？たしかにうまかった。

ゲームも一段落したところで、表彰式。優勝チームは……な、なーんと、我らがコンプティークチーム。野球やらなんやらでふだんから鍛えてますからね！優勝カップと記念品をもらって、もちろん記念撮影もしちゃったのだ。近いうちに『第2回アイドル予備校ボウリング大会』を行いたいなー、と思っています。今度はこれを読んでいるキミが参加する番だね！?

## BIGEGGのように 大ーきくなくれ！

4月30日(土)、なぜか近鉄VS日本ハム戦のチケットが手に入った。それもあのBIGEGGでの一戦だ。これは何をしても見に行かねば、というわけで、BIGEGGで歌う夢子ちゃんを見に行ってきました…?

世間はゴールデンウィークらしくて、異常な人混み。でも、球場の中は広くて、とっても気持ち良かったのです。

実はこの日の夢子ちゃん、小石川郵便局の1日局長になったのだ。BIGEGGの前で、本物の小石川郵便局長と2人で記念切手を売ったりと、しっかり営業しちゃったのだ。

夢子ちゃんが登場したのは、プレイボールの5分前。マウンドで、デビュー曲の『憧憬』を歌ってくれたのだ。BIGEGGで歌うアイドルは夢子ちゃんが最初なんだって。やったね。きっと大物になるぞ！



▲夢子ちゃんがBIGEGGで歌う最初のアイドル



# Networkers' Talk



コンプティーク BBS もスタートし、ネットワークの楽しみ方はどんどん広がっていきます。アイドルとお話しもでき、一方で教育問題を論じあう。こんなことのできるのって、パソ通だけです！

## アスキーネットが3つになった

アスキーの3つのネットワークが新しくなりました。料金体系が変わり、今年はグッと安くなりました。(それにしても、去年の料金体系っていったい何だったのでしょうか?) これでパソコン貧乏でもアクセスしやすくなりましたね。そして、ACS、PCSは従来と同じですが、MSXネットは、6月から「アスキーネット MSX」として新装オープンしました。

「アスキーネット MSX」は、MSX関連の情報を中心にし、ネットワークで何ができるかを考えながら、より楽しいネットワークにしていこうというものです。PDSを新たにスタートさせるほか、ソフトハウスとの共同姿勢をさらに強め、いろいろな情報を提供していく予定。料金などについての問い合わせは、(株)アスキー内 アスキーネット事務局 ☎03(486)9661へ。

## BOARD WATCHING

### PC-VANでAVを楽しもう!

PC-VANのSIG「ビデオ情報局」がさらにAV色を強めて「AV-SQUARE」として新装開店しました。このSIGは、オーディオとビジュアルを融合させ、それらの話題についてパソコン通信を通して話しあおうというもの。これまでの「ビデオ情報局」は、その名の通りビデオ情報が専門でした。そして、オーディオといえば、マニア向けの技術一辺倒の路線に走り、

ビギナーは無視されがちでした。そこで、音楽を楽しみ、映像を楽しむことを目的として作られたのが、この「AV-SQUARE」なのです。

フォーラムのメニューは、自由に書きこみのできる「AVフォーラム」、映像関係の話題をやりとりする「ビジュアルアベニュー」、音楽に関する話題が中心の「サウンドストリート」、そして紙媒体やほかのBBSに記載されている情報を専門に書きこむ「AV情報局」となっています。ここで書きこまれたものをSIGの活動の集大成としてライブラリの方に転載していくそうです。この情報が蓄積されてくると、ちょっとしたデータベースみたいになるかもしれませんね。今後が大いに期待できるSIGのひとつです。



### X68k用の通信ソフト「たーみのる」発売!

X68000ユーザー待望の廉価版通信ソフト「たーみのる」が、DATTAジャパン (☎096-359-4178) より、6月の末に発売になります。通信に必要な機能はすべて備えていて価格は12,800円。

ウィンドウを開きメニュー上をカーソル移動させ、機能を選択・決定する方式を取っているため、操作は簡単。もちろん、XMODEMもサポートしていて、そのほかの機能としては、通信終了時に通信内容をディスクに書きこんだり、ホストに文字列をUPした時に、ホストが処理しきれなくなった時に自動的に文字間にウエイトを入れる「アップWAIT」機能、内蔵エディタによるLogの編集など。これまでにあまりない機能として、逆スクロール中にウィンドウが開き、現在の通信内容と逆スクロール中の画面が同時に見れること。さあ、X68000と「たーみのる」で「コンプティーク BBS」にアクセスしよう!



## オンラインで 囲碁対局!

パソコン通信をやっている、しかも囲碁マニア、という人ってけっこう多いようです。でも、「囲碁はやりたし相手はなし」というのが現実。力のある人は基会所へ出かければ良いけれど、へボの域を出ない人にとっては、相手を探すのにさえ苦労しているようです。

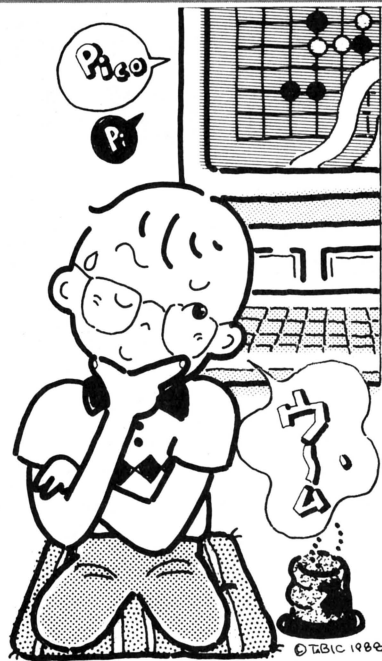
そんな恵まれない(?) 囲碁マニアにうってつけなのが、ソニーの「囲碁倶楽部」です。通信機能を装備したMSXパソコンとこの「囲碁倶楽部」で、その名も「GO-NET」にアクセスすれば、電話回線を通じて、日本全国どこでも簡単に対局できます。

「囲碁倶楽部」には、独習用としての定石の学習、詰碁の研究、古典名局の

鑑賞もできるようになっています。また、日本棋院のプロ棋士から指導を受けたり(有料)、ほかの会員の対局をリアルタイムで観戦することもできます。もちろん、電子メールのサービスもあるので、会員同士のコミュニケーションをはかることもできます。

さらに「GO-NET」は、将来、ファミコンやPC9800シリーズなどの16ビットパソコン端末もサポートしていく予定。碁だけではなく、将棋、オセロ、チェスなどのゲームや主婦向けのカルチャーサービス、育児・教育相談、ショッピングサービスなどの家庭用メニューも追加していく予定なので、おおいに期待できます。

「囲碁倶楽部」は、MSX用の3.5インチFD 3枚組で価格は30,000円。6月21日発売予定。



## ファズの大好き!BBS

### 第11回 愛すべきオカマさんたち

NETは文字の世界だから、顔も声もわかりません。  
キミの好きな女のコが実はおっとせいだったりして……



以前、あるNETでNETを題材にした小説を書いたことがある。といっても、未完のままぼつぼつしてしまっているから偉そうなことはいえないのだが……。

それは、ひょんなことからNETの中で女の子であると偽ってしまったことから生じた少年の狂気を書いたものである。ウソがウソを呼び、気がつく、「自分」と「偽っている自分」の境界が分からなくなるといふもの。いま、他に書いている小説があるので、そっちが一段落したら完成させたいと思っているのだが。

この小説は、なかなか評判が良かった。NETには、そんなにオカマさんが多いのか!と驚くほどで、名乗り出てくれた人までいた。過去、そうやって女性になりすまし、ラブレターをもらったり返事を出したりしたんだそうだ。ごていぬに、自分の出した手紙をUPしてくれたりもした。

そういえば、CHATなんかで、あきらかに「オカマさん」であると分かる人もいね。読者もけっこう「あるあるあるあるっ!」と「ワイズ100人に聞きました」的うなずきをしてくれてるんじゃないかな?

だいたい、「オカマさん」は、私のような

ハンドルは付けない。明らかに女性名と分かるハンドルやプリッころんるんのハンドルを愛用するようだ。また、必要以上に女性言葉を使う。最近の女のコ(注1)は、あまり女々しい言葉は使わないもね。

●注1/しかし、ここで注意されたい。いま、私が言った「最近の女のコ」というのは、NET外の話。また、次がその次の号で書く予定だけど、NETにいる女のコの中にはなぜか「プリッ」娘が多い。この「プリッ」娘と「オカマさん」の区別は熟練者でも難しくなっている。

ひとつ、笑い話があった。それは、ある



NETでCHAT中にあつた話。明らかに「オカマさん」と分かる人がいて、やたらに愛想をふりまくんで、これから電話してもいいか?と電話番号を聞き出したそう。で、かけてみると……受話器の向こうから聞こえて来るのは「ハァ……ハァ……」というあえぎ声(?)だけ。結局男か女分からなかったそうだが、なんとまあアートの約束までしたんだそう。「んなの、来ないか、替え玉使うに決まってるじゃない!」と、私が言うと、「替え玉が来たら来たでラッキーだもん」と言われた。道理である。

NETというのは回線を使った、顔も声も何もない……あるのは、ただ書き言葉だけの世界。誰を演じても臆測で判断するしかなく、なんだったら、絶世の美女で大富豪で天才的な頭脳の持ち主を演じることも可能だ。まあ、みんなに「あいつ、おつかしいんじゃないの?」と言われてしまうだろうけど、かといってそういう人が絶対にいないか?といったらそれは誰も言いきれないわけで、で、ここでみんな何を始めるかといったら相手が尻尾を出すのを今か今かと待ちわびるんだなあ。考えてみれば、これもひとつのゲームなのかもね。

ただ、仮面をかぶって遊ぶだけのうちはいいけれど、いつか遊びではなくって「ウソ」になってくると苦しくなる。自分では楽しんでいるつもりが、ふと気づくとどうしようもないストレスになってしまうのだ。「オカマさん」であることがバレた時、その彼女(?)に恋していた人がいみじくも言ったそうだ。「せめてボクの前だけでは、あのままでいてほしかった」ってね。(合掌)

(深沢美潮)



# コンプティークBBS ついに開局！

# 03- アクセス番号は 221-9850

ついにコンプティークBBSが開局しました。アクセス番号とメニューは右のようになっています。

さて、この記事を見てすぐアクセスしてくれた&しようとしているキミ、キミこそりっぱなネットワークャー。でも、これだけで驚いてはいけな。みんなの要望をどんどん取り入れて、新しいボードを作ったり、回線が混雑するようなら回線数だって増やしていくよ。もしかすると、チャットだってサポートしちゃうかもしれないし……。中心になるのは、やはり「コンプティーク」のボード。人気ゲームの必勝法はもちろん、アーケードゲームの情報などもどんどんUPしていくよ。

そして、クロちゃんと菊川涼音の住む(?)「メゾン・コンプ」では、ちょっぴり大人の雰囲気を楽しんでくれ。おーっと、もうスペースがない。続きは「コンプティークBBS」で！

## 1. ご案内

インフォメーション

イベント情報

## 2. メールボックス

## 3. BBS

## 4. データバンク

ちよつとHな稲袋

ゲームミュージックシアター

## 5. システムツール

## 編集部からのお知らせ

ソフト  
エクスプレス

ソフトランキング  
最新ゲーム情報  
ソフトハウス伝言板

How To Win

おねだりボード  
ヒントをくれ！

注／コンプティークBBS  
は、1200bpsオンリー、  
漢字使用のできる端末の  
みアクセス可能です。

ソーサリアン  
イース  
大戦略  
ウィザードリィ  
ハイドランド  
マイト&マジック  
アーケードマシン  
その他のゲーム

メゾン・コンプ

クロちゃんの部屋  
菊川涼音の部屋

ドラゴンジム

アイドル  
アニメ  
映画

EYENET+チャオ&ミカリン

## PumpKinの良いコ倶楽部

6月21日にはミニアルバム『パンプキン学園』が発売されます。いつも元気なパンプキンの登場ですよ。

チャオ「ハイ、今日は渋谷駅から歩いて約10分、青山学院大学の近くにある『かぼちゃ亭』のレポートをお届けします。ミカリン、どうでしたか？」  
ミカリン「雑炊がおいしかったですよ。雑炊はダイエットにいいんですね」  
チャオ「うす味ですし」

ミカリン「ちよつとの御飯でも、ふくらむから……ネ」

チャオ「そうですね！」

ミカリン「アサリもふんだんに入っていて、かぼちゃもふんだんに入っていて、おいしかった。

かぼちゃのサラダもおいしかった！」

チャオ「ポテトサラダの

ようで……」

ミカリン「カッターチーズとハムがまざっていて、色もあざやかで、まわりのハッパと一緒に食べると最高でしたね」

チャオ「1人でイモムシのように食べていましたネ」

ミカリン「バリバリと食べました。あとね、かぼちゃのチーズ焼きのかぼちゃもおいしかったんですけど、まわり



▶ かぼちゃに  
まれて幸せな  
ちよつと！  
パンプキン

のチーズをカピカピはがして食べるとおいしいですよ！」

チャオ「バリバリとお菓子のようですね。バリバリバリバリ……(笑)」

ミカリン「今度、ディナーを食べに来たいですね！」

チャオ「2人でいっしょに今度……」  
ミカリン「彼氏をつれて……」

チャオ「来たいなと思います！」

ミカリン「でも、チャオと一緒に来ることになりそう！(笑)」

チャオ「あなたも私たちと一緒に行きませんか？ どっちを希望するか書いて、ドシドシお手紙ください」

ミカリン「オイオイ！(笑)」

チャオ「わたしたちに相談したいコト、レポートしてほしい所がある人は、コンプティーク編集部『パンプキン係』まで送ってくださいネ！」



# 誌面刷新記念 愛読者大プレゼント 当選者発表!!

本誌5月号で行いました、“愛読者大プレゼント”にたくさんの応募ありがとうございます。抽選の結果、下記の方が当選しました。よかったネ!

## さあ、自分の名前をさがせ!!

山田 耕司 愛知県	海野 雄一 神奈川県	加藤 雅之 神奈川県	下田 治 群馬県	5紙ジャンパーM・L 各10名	土井 敦尚 福岡県	三原 拓 大阪府	太田 雅也 滋賀県	松山 恭久 東京都	小池 幸弘 東京都	ド 5名	4スーパード大戦略カー 5名	嘉野 耕 熊本県	石原 隆士 香川県	松岡 秀和 京都府	近江 秀明 大阪府	鈴木 勇 三重県	足立 正 愛知県	山下 善秀 富山県	横井 辰巳 神奈川県	増田 修一 東京都	松原 剛 新潟県	テッカー 10名	鈴木 勝之 宮崎県	河野 稔 大分県	武藤 順二 福岡県	嵯峨山 浩 徳島県	桜井 秀孝 山口県	工藤 功一 広島県	片山 陽一郎 広島県	村松 洋利 静岡県	山岸 則彦 新潟県	2サラマングター・ステッカー 10名	塩見 大介 神奈川県	外川 淳 東京都	金田 陽一 千葉県	1下じき 3名	パソコングッズ	宗片 悌規 京都府	奥 博志 大阪府	山本 輝幸 大阪府	竹田 博道 岡山県	神谷 泰範 大分県	藤野 高 鹿児島県	中村 孝 福岡県	鳴島 伸泰 東京都	岡部 晃 群馬県	増淵 弘 群馬県	金井 理 長野県	鈴木 孝利 静岡県	横井 広明 滋賀県	溝田 尚也 大阪府	田淵 貴義 兵庫県	麻沼 茂枝 福岡県	6Tシャツ 5名	亀田 昌史 福岡県	早川 雄彦 埼玉県	坂本 実 愛知県	千葉 剛 徳島県	田中 明 福岡県	7M&M・エフロン 2名	近藤 康浩 神奈川県	茂森 明史 大阪府	8サイキックウォー・ステッカー 20名	菅原 弘 宮城県	渡辺 貴志 福島県	和田 信利 埼玉県	大山 未来 千葉県	中村 公樹 千葉県	松谷 隆二 千葉県	古屋 直行 東京都	舟見 勉 東京都	坂尾 昇治 神奈川県	丸尾 昇治 神奈川県	三橋 優人 神奈川県	鈴木 崇友 三重県	早瀬 洋 滋賀県	丸尾 三郎 大阪府	田伏 正明 大阪府	山下 珠代 兵庫県	前田 康行 兵庫県	丸山 浩史 島根県	平野正二郎 福岡県	増田 勝利 長崎県	9デイスケース20名	久保田 豊 北海道	小泉 和章 福島県	廻谷 和昭 栃木県	久保 晶人 埼玉県	丸山 勝之 埼玉県	古屋 友章 埼玉県	西谷 考弘 東京都	河瀬浩一郎 東京都	御宿 桂治 静岡県	辻戸 健二 愛知県	高田 信康 愛知県	遠藤 啓輔 滋賀県	大河内紀男 奈良県	北川三四郎 京都府	松下 恭和 大阪府	小田美由紀 鳥取県	藤原 雅尚 徳島県	首藤 勇二 福岡県	浅川 正明 熊本県	10マスターシステム 1名	幕田 知幸 福島県	11ハウメニロボット・テレカ 5名	上野 秋仁 新潟県	山崎 健 新潟県	山上 雄嗣 新潟県	頓宮 智也 富山県	田中 庄司 神奈川県	12M&M・テレカ3名	宗京 恒敬 福井県	高崎 健一 岐阜県	平岡 建志 大阪府	13ファイアーボール・	テレカ 3名	上野 伸 東京都	上原 民雄 群馬県	森田 章裕 京都府	14ハッカー・テレカ 5名	長谷部 努 北海道	米持 恒行 埼玉県	岩田 玄 愛知県	江崎 浩一 愛知県	安藤 邦明 岡山県	お土産プレゼント7名	工藤宋太郎 東京都	大辺 洋 神奈川県	佐藤 稔 長野県	田代 文晶 山口県	水野 晶葉 愛知県	大場 昭和 埼玉県	岡部 智広 愛媛県	パソコンゲームソフト 3名	A囲碁 3名	小山 弘 東京都	鶴木 大輔 奈良県	津津 世輝 和歌山県	Bリバイバー 3名	平野 大輔 神奈川県	落合 和久 新潟県	山田 圭史 岐阜県	Cサ・リターン・オブ・インスター 2名	飯塚 裕久 東京都	平沼 陽太 神奈川県	D棋太平 1名	百々 正樹 神奈川県	Eフラジエータ 3名	小野 孝臣 秋田県	元木 努 徳島県	森 憲司 愛媛県	Fアルギースの翼3名	八木 敏夫 大阪府	日置 正人 兵庫県	大岡 昌俊 徳島県	Gシャロム 5名	佐藤 耕平 福島県	柴崎 貴之 群馬県	田鹿 景介 埼玉県	今井 直人 神奈川県	酒井 孝一 大阪府	H魔神宮 1名	林 文博 東京都	Iバスタード 1名	中村 超 東京都	Jバスタード・スベシヤル 1名	岡田 隆幸 大阪府	Kドーム 3名	下前 真浩 神奈川県	佐藤 将之 神奈川県	長尾 秀和 愛知県	L忍 1名	飯田みつゆき 東京都	Mカリ・ユガの光輝 6名	田中耕太郎 東京都	小森 稔和 静岡県	北条 賢治 大阪府	炭谷 英範 大阪府	炭谷 英範 大阪府	白石 好人 大阪府	多田 英樹 兵庫県	N第4のユニット4名	梶間 健司 三重県	阿部 亮治 神奈川県	尾崎 寿伸 愛知県	原田 正己 山形県	Oガフレーム 3名	中嶋 貴信 宮城県	渡辺 誠 千葉県	竹村 尚久 静岡県	Pプロ野球FAN3名	阿部 信 神奈川県	高木 威 岐阜県	石山 和寿 静岡県	Qハイパーニア 3名	和久 篤史 栃木県	小野 俊明 山梨県	新見 誠 広島県	Rセイレーン 3名	古賀 健司 埼玉県	白川 洋一 千葉県	魚崎 清一 兵庫県	S忍者 5名	関 洋司 秋田県	岡村 和彦 長野県	小武部 篤 新潟県	黒田 正男 富山県	山田 宗人 愛知県	Tマンハッタン・レクイエム 3名	古川 貴生 新潟県	八谷 明洋 京都府	市川 卓 大阪府	Uアイト・オブ・ウォ 2名	桜井 昌也 東京都	木下 太郎 大阪府	Vぎゅわんぶらあ自己中心派2 3名	大塚 博文 東京都	酒井 樹史 東京都	脇坂 匡 滋賀県	Wプロセルビア 3名	駒垣 倫子 愛知県	田辺 晋一 兵庫県	原田 寛史 奈良県	X当ってお楽しみ5名 5名	古川 正孝 福島県	伊藤 享 東京都	西井 秀樹 神奈川県	古橋 直樹 愛知県	南 勝章 兵庫県
--------------	---------------	---------------	-------------	--------------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	---------	-------------------	-------------	--------------	--------------	--------------	-------------	-------------	--------------	---------------	--------------	-------------	-------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	---------------	--------------	--------------	-----------------------	---------------	-------------	--------------	------------	---------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	-------------	-------------	-------------	-----------------	---------------	--------------	------------------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	---------------	---------------	---------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------------	--------------	----------------------	--------------	-------------	--------------	--------------	---------------	-------------	--------------	--------------	--------------	-------------	-----------	-------------	--------------	--------------	------------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------------	-----------	-------------	--------------	---------------	--------------	---------------	--------------	--------------	------------------------	--------------	---------------	------------	---------------	---------------	--------------	-------------	-------------	------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	---------------	--------------	------------	-------------	--------------	-------------	--------------------	--------------	------------	---------------	---------------	--------------	----------	---------------	-----------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	--------------	------------	--------------	---------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-------------	--------------	------------	--------------	-------------	--------------	---------------	--------------	--------------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	-----------	-------------	--------------	--------------	--------------	--------------	---------------------	--------------	--------------	-------------	------------------	--------------	--------------	----------------------	--------------	--------------	-------------	---------------	--------------	--------------	--------------	------------------	--------------	-------------	---------------	--------------	-------------



# コンプティークネットワーク改め

# 大江戸情報網

今月もたくさんの情報を送ってくれてありがとう。今回“町人”になれなかった人は、メゲズに今後の努力に期待してろ。めでたく“町人”になった人はおめでとう。なおいっそ昇格めずしてガンバってネ!!

さて、今月は22人の“町人”が生まれたよーん(オギャー、オギャー)。「KEIKO組」から8名。栃木県に加藤くんは『ソーサリアン』のバックアップソールの発見。なかなかポイントが

高いヨ。「私は見つけた!! 僕は知っている!!」からは9名。

『マイト&マジック』でたいへんユニークな情報を送ってくれたのは奈良県の畑中くん。「S



L G劇場」からは5名。東京都の沢田くんは、似顔絵つきで『スーパー大戦略』の裏ワザを発見してくれた。

ジャーン!! “町人”の賞品がやっと決まりました。ロゴ入り筆ペンとオリジナルメモ帳だ。“町人”のみなさんもうすぐ届くから、待っててネ!!

## ●お知らせ●

旧情報部員の方は、5月号P148を参照のうえ、官製ハガキに氏名、住所、年齢、生年月日、会員NOを書いて『大江戸情報網』係まで送ってね。ハガキが届かない場合は“町人”に新規登録されません。締め切りは7月7日必着。

左の者 町人とする 公布

長嶺	畑中	三木	森下	後藤	北野	天谷	入島	中島	嶋津	片塚	飯塚	山崎	増原	澤田	田中	高幣	山下	佐藤	高橋	加藤	須藤
哲郎	克啓	正彦	一高	清記	和男	俊一	芳隆	裕亮	幸里	徹	茂照	宏明	研一	俊之	重明	隆晃	慶貴	征宏	智香	智香	智香
(福岡県)	(奈良県)	(奈良県)	(奈良県)	(兵庫県)	(大阪府)	(滋賀県)	(愛知県)	(静岡県)	(神奈川県)	(神奈川県)	(神奈川県)	(神奈川県)	(神奈川県)	(東京都)	(東京都)	(埼玉県)	(埼玉県)	(埼玉県)	(埼玉県)	(北海道)	(北海道)

## ◎大江戸身分制度

それではここで、先月から始まった“大江戸情報網”についてカ・ン・タ・ンに説明してみよう。

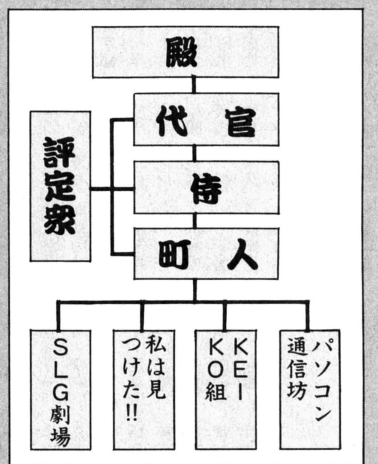
まず右の図を見てもらいたい。『SLG劇場』『私は見つけた!!』『KEIKO組』『ボクたちパソコン通信坊』各コーナーに送られてきた情報の中から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、“町人”“お侍”“代官”の称号(?)を与え、最終的には、年間を通じてもっともエキサイティングな情報提供者“殿”を決定

しようというシステムなんだ。これらの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、片っPからなる“評定衆”による評定で決められるんだヨ。

さて、昇格の基準としては、情報の重要度。また小粒でも毎月セッセと情報を送ってくれた人にもチャンスはあるぞ!!

### ●賞品

町人……ロゴ入り“筆ペン”と“オリジナルメモ帳”なお、お侍・代官・殿の各賞品はただいま検討中。





# コンパイク 独占企画

ヤルキのあるヤツあココを読め!!

協力/日本ファルコム



今月から始まるこのコーナーでは、日本ファルコムの人気RPG『ソーサリアン』のオリジナルシナリオを大募集しちゃうのだ!! キミの大好きなゲーム業界で有名になるチャンスだゾ!!

イラスト/高田馬場男



# キミのシナリオが いっとくけど、これはマジな企画だぜ！

マニュアルやゲームのエンディングなどに出てくる「シナリオ」とか「シナリオライター」といった肩書き。やっていることはなんとなくわかるものの、実際にどんな作業をしているのかはみんなも興味があるところじゃないかな？ 今月からはじまるこのコーナーでは、日本ファルコムとの協力を得て『ソーサリアン』におけるシナリオの書き方を大公開するぞ！

ふっふっふ、モチロンそれだけじゃ終わらない。せっかく作り方を紹介したんだもの、読者のみんなからシナリオを募集しなくてどーすんのさっ！——てなワケで、アイデアいっぱいオリジナルシナリオを募集しちゃいます！もし、キミの作ったシナリオが「ムムム……これはいいっ！」ってファルコムの人をうならせたら、上に見開きでデカデカと書いてあるようにゲ

ーム化され、シナリオディスクとして発売されちゃうのだ!! 今現在アイデアがある人も、これから考える人も、がんばってプロに負けないシナリオを書いちゃおうぜ！なんてったって、あこがれのシナリオライターになれるめったにないチャンスなんだから。くわしいことは、156ページの伝言板を見てくださいね。明日のゲーム界をしょって立つのはキミだっ!!

## 現役シナリオライターからひとこと



五十嵐哲也（日本ファルコム）：『ソーサリアン』では5本中9本のシナリオを書いた

どうも、コンプティーク読者の皆さん初めまして（かな?）。今月から4回にわたり、このコーナーの講師をつとめさせていただく五十嵐です。

今、このコーナーを読んでいる皆さんの中には、まだソーサリアンを1度もプレイしたことがない、という人がいるかもしれません。が、僕はそんな人でもこのコーナーを読み、1つ1つの段階を確実にふめば、ソーサリアンのシナリオが1本作れちゃったよ〜ん、というふうにしていきたいと思っています。

皆さんの『キバツ』なアイデアを期待しています。がんばってください。

## こんなストーリーはどうか？

シナリオの核となるのはやっぱりストーリー。「ドラゴンにさらわれたお姫さまを助け出す」でもいいけれど、ちょっと使い古されたパターンだね。先も読めちゃうし。実際、もっとオリジナリティあふれるストーリーをプレイしたいって思うもの。例えば……。

その1：王様の大的お気に入りであるリカちゃん人形を「怪盗源さん」が盗んだ。王は極秘でキミに取り返すよう命じたが……。

その2：ある日、村一番の元気者「テン」が仲間の「スム」と共に革命を起こし、開城を迫った。王はキミに彼らの討伐を命じたが、彼らは「ルース」と「フッツ」を仲間に入れ、勢力を拡大してきた。かくなるうへは闇にまぎれて1人ずつ倒すしかない！

その3：王の依頼で古い井戸を調べていたキミたちは、突然コンプ編集部へとワープしてしまった。はたしてペンタウアへ帰れるのか？以上、オリジナルティあふれるイロモノシナリオでしたっ。





# ゲームになる!!

⇒⇒ 栄光あるシナリオライターには……

## 女子高生から手紙が来る!

☑ ナリオライターは、モテる! 子供たちからは尊敬され、女子高生からは写真付きのファンレターが来る(かもしれない)。モチロン写真を送ろうと考えるくらいだからカワイイ女の子に決まっている。バレンタインデーともなると大変だ。キミは数百個のチョコの処理に苦しむだろう。

もしキミが女の子だったら、誕生日には数千個のプレゼントが男性から贈られること間違いない。



## 朝ねぼうができる!

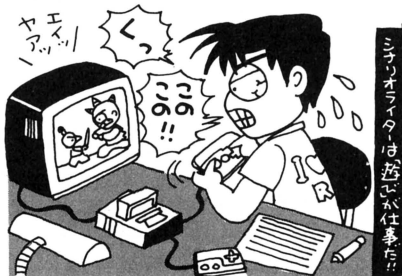
☑ ナリオライターは、朝ねぼうをおもいっきりすることができる(かもしれない)。時間差出勤だのフレックスタイムなど巷では流行しているようだが、わざわざそんなことをしなくても、毎日ガラガラの電車で通勤することができる(かもしれない)のだ。余談であるが、コンプの編集者は毎日ガラガラの電車(ただし深夜)で帰宅してるらしい。



## プログラムしなくていい!



☑ ナリオライターは、自分でプログラミングしなくていい! シナリオを考えるだけでいいのだ。めんどくさいプログラミングやデバッグはプログラマーに押しつけ、自分は後ろから「あーしろ、こーしろ」というだけでいい(かもしれない)。プログラミングが予定通りにいかず、発売日に間に合わなかった場合でも、ユーザーには「俺の責任じゃない!」と大声で主張できる(かもしれない)のだ。



☑ ナリオライターは「参考資料」という名目で、工作中に他の会社のゲームソフトを堂々と遊ぶことができる(かもしれない)。みんながヒーコラいって仕事をしているが、顔だけちょっと真面目にしていれば、誰にもとがめられることなく遊ぶことができる(かもしれない)のだ。

また、費用はTV局持ちでスペイン旅行に行くことができる(かもしれない)。

## 仕事中にゲームで遊べる!

こんな未来が⇒⇒



# 応募用紙、記入上の注意!!

## ●タイトル●

シナリオの名前です。ひらがな・カタカナにして16文字以内でつけること。「が」や「ピ」などの濁音符(・)、半濁音符(゜)は1文字分と数えま

せん。  
例)メデューサの首→メデューサのくび(8文字)

## ●物語のあらすじ●

シナリオの発端でどんな事件が起こったのかを書いてください。マニュアルでいうと「プロローグ」にあたるものです。

## ●どうすれば解決できるのか?●

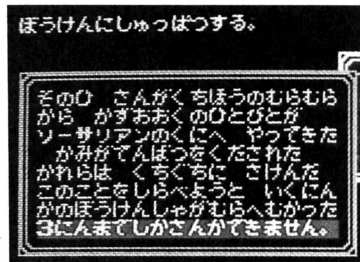
「物語のあらすじ」で起こった事件を解決させるにはどうすればよいのかを書くところです。そのシナリオをクリ

アするために必要な最低の条件、といいかえることもできます。

## ●舞台設定●

パーティが冒険する舞台を文章とイラストで書いてください。イラストは下手でも構いません。うすく色エンピツなどで色をつけてもOKです。

例)湖の中央にそびえたつ古い塔。人が住まなくなつてかなりたつはずだ



が、夜になると火が灯る。中はダンジョンそのもの。

## ●シナリオの紹介●

お城のメニュー画面で出てくる文章です(写真参照)。NPC(ノンプレイヤーキャラクター)を登場させる場合は一番下の行を開けるのを忘れないように! (注: NPCは1シナリオに1人しか登場させることができません)

## ●チェックポイント●

あてはまる方に丸をつけて下さい。  
例)「消えた王様の杖」と「不老長寿の水」はどちらも、「可能」、「不可能」、「しない」となります。

## ●ITEM LIST●

下のカコミをご覧ください。

通しナンバーをつけてください。1本のシナリオには最大8個のアイテムを登場させることができます。	剣・杖・ヨロイ・衣・盾・ユビワ・薬のいずれかを書く場所です。装備できないものは×を書いてください。	かかっている魔法です。長老に力を引き出してもらって初めて使えるようになる魔法はカッコで記入のこと	<div>かみのうでわはRINGです。 つかえるまほうはBARRIER</div> <table><tr><td>かせい</td><td>0</td><td>すいせい</td><td>1</td></tr><tr><td>もくせい</td><td>0</td><td>つき</td><td>1</td></tr><tr><td>たいよう</td><td>1</td><td>きんせい</td><td>0</td></tr><tr><td>どせい</td><td>1</td><td>MP</td><td>0</td></tr></table>										かせい	0	すいせい	1	もくせい	0	つき	1	たいよう	1	きんせい	0	どせい	1	MP	0
かせい	0	すいせい	1																									
もくせい	0	つき	1																									
たいよう	1	きんせい	0																									
どせい	1	MP	0																									
NO.	アイテム名	種類	魔法	MP	火	水	木	月	陽	金	土	<p>特殊効果とは、カギとして使う場合などの用途。城に持ち帰ると小石等になるものは明記してください。</p> <p>丸をつけて下さい。左のイラストの欄は、文章で説明してもOK。その際はくわしく書くこと</p>																
	イメージイラスト	入手方法 および 特殊効果																										
	シナリオのクリアに必要な?		はい・いいえ																									

## 伝言板

●シナリオの募集は、10月号にて行ないます。応募用紙(右ページのもの)はオリジナルのみ有効ですので汚さずに保管してください(応募用紙は全部で8ページになります)。

ただし1人でシナリオを2本以上応募する方は、2本目はオリジナルをコピーしたものに書いてくださって結構です。

※アイテムを4つ以上登場させる場合は「ITEM LIST」をコピーしてお使いください。

●応募用紙への記入は、用紙の出そろう10月号の時点で行ってください。募集開始までにはまだ3カ月以

上あるので、その間にストーリーを変更したりアイテムを減らしたりするかもしれないからです。今は応募用紙をコピーしたものに書いたり、レポート用紙に書いたりしてください。

●質問がある方は下記まで……。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷K.Tビル4Fコンプティーク編集部「シナリオ長者」係



タイトル

## 物語のあらすじ

## どうすれば解決できるのか？

舞台設定

イメージイラスト

## シナリオの紹介

※注意点

「シナリオの紹介」は、ゲームの選択時、ウィンドウに表示されるものです。ゲームの導入に必要な説明を、簡潔に提示してください。表示の都合上、漢字は使えません。なお、ノンプレイヤーキャラクターを登場させる場合は、最後の1行を空けておいてください。

チェックポイント

ボスキャラを倒さなくてもクリアは？

可能・不可能

アイテムを持ち帰らなくてもクリアは？

可能・不可能

ノンプレイヤーキャラクターは？

登場する・しない

※登場する場合は、3人でスタートとなります。



# ITEM LIST

NO.

アイテム名	種 類	魔 法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
イメージイラスト	入手方法 および 特殊効果									
<div style="border-top: 1px dashed black; border-bottom: 1px dashed black; height: 80px;"></div>										
シナリオのクリアに必要なか？										はい・いいえ

NO.

アイテム名	種 類	魔 法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
イメージイラスト	入手方法 および 特殊効果									
<div style="border-top: 1px dashed black; border-bottom: 1px dashed black; height: 80px;"></div>										
シナリオのクリアに必要なか？										はい・いいえ

NO.

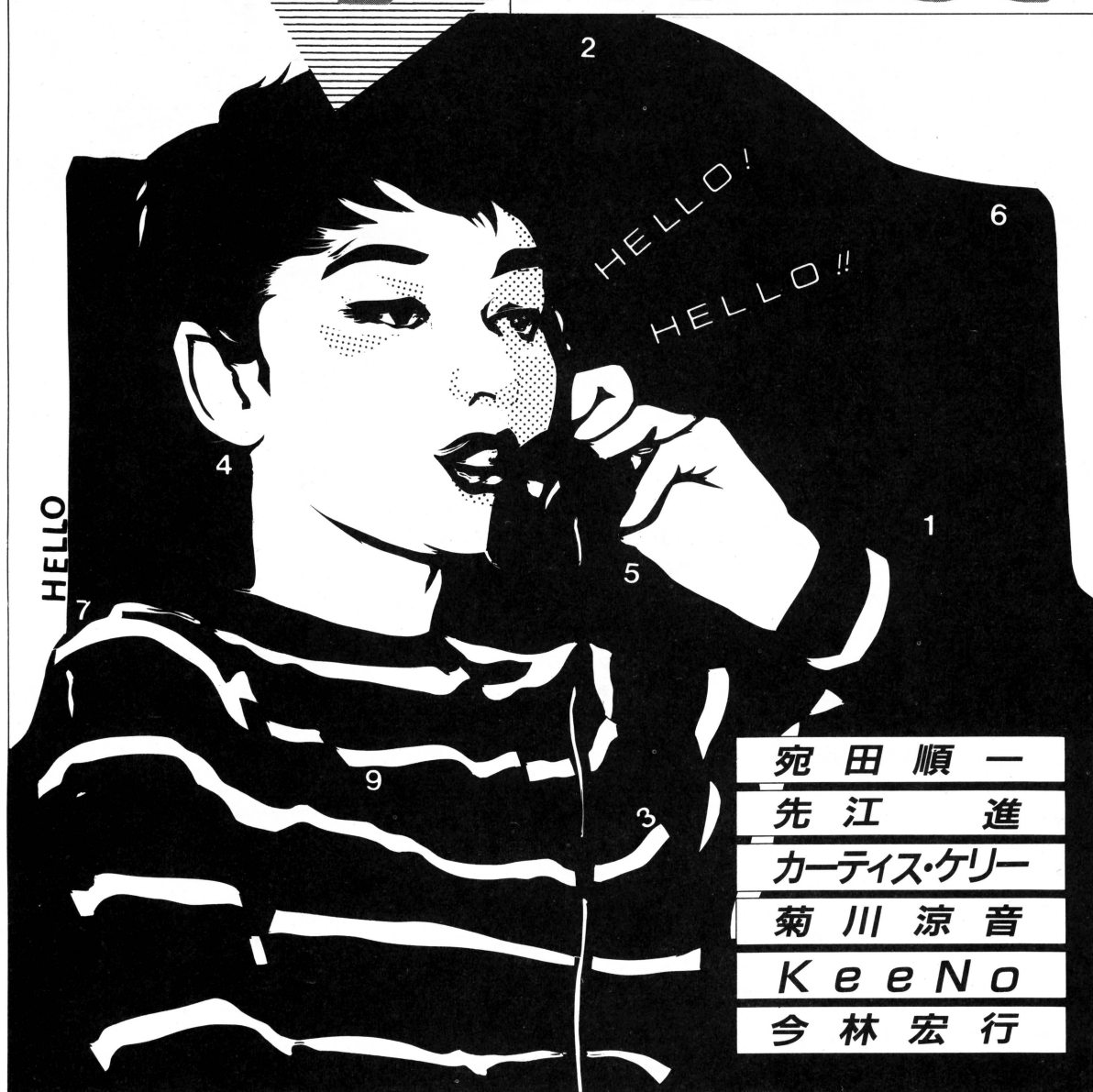
アイテム名	種 類	魔 法	MP	火	水	木	月	陽	金	土
イメージイラスト	入手方法 および 特殊効果									
<div style="border-top: 1px dashed black; border-bottom: 1px dashed black; height: 80px;"></div>										
シナリオのクリアに必要なか？										はい・いいえ



ときにはマジメに私的電子遊戯論

# Gamer's Mind

ゲーマーズ  
マインド



宛 田 順 一

先 江 進

カーティス・ケリー

菊 川 涼 音

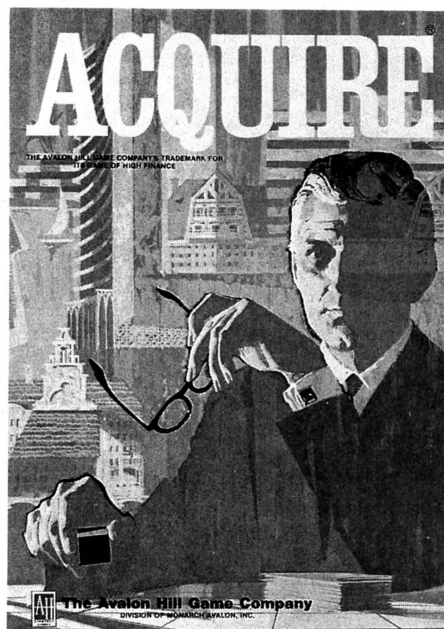
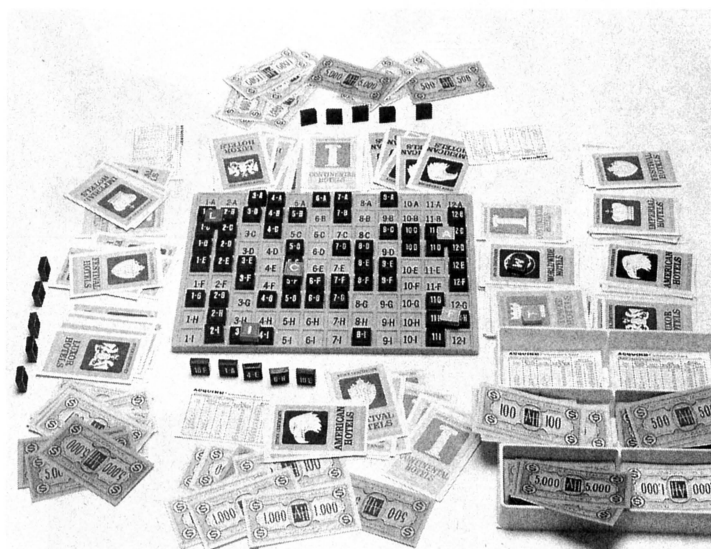
K e e N o

今 林 宏 行



# Beyond Computer Games

## Part.1 ACQUIRE



「ゲームって一体何が面白いんだろう？」この非常に単純かつ素朴な疑問に対して、あなたはへと答えていらっしゃるでしょうか？ もちろん遊ぶゲームの種類によって全く違う楽しみがあって然るべきで、従って一言で答える、などというのは無理からぬ話ではあるのですが……。

な一で難しい話はどうでもよろしい。少なくとも私に語ることでできるような話とは思えませんね。ただもし私が遊んだゲームを、あなたがご存じでないとしたら、これは一つの不幸ともいえるわけで、寛大な私めが楽しみをあなたにも分けてあげよう、という内容の話をこれからさせていただく訳です。

で、何の話をするかというと、これはもうボードゲーム、カードゲームの話しかないでしょう。なぜってほら、今のコンピュータゲームの情報誌って読者の投稿っていうものに大きく頼っているでしょう。やっぱり、私なんかよりはるかに色々なゲームを奥深く遊んでるなって感想しかないですよ。

という訳で一発目は、ACQUIRE というゲームを紹介させていただきます。もともと、あるイギリスのゲームメーカーが商品化していたものを、アメリカのアヴァロンヒルというゲームメーカーが版權を取得して、販売しているようです。今日本で手に入るのはこの輸入版で、輸入元によって和文マニュアルがついていたり、ついてなかったりするようです（ほとんどのところで、和文マニュアルつきのものが入手できると思いますが）。

どうも前置きが長くなってしまいましたが、ゲームの概要はこんな感じですよ。

ゲームのボードは、12×9マスの碁盤目になっており、おのおののマスには、1-Aとか4-Fといった番号がついています。そして、それぞれのマス目に対応する駒があり、それらの駒は一軒のホテルを表わしています。駒を盤上の番号の対応するマスに順番に置いてゆき、他の駒に隣接するマスに駒が置かれるとそれはホテルのチェーンとして会社になるんです。それぞれ

のチェーンには25枚ずつ株券があり、最初にチェーンを作った人はボーナスとして株券を1枚もらえるとともに、チェーンの規模に応じた金額で株券を購入することもできます。もちろん、株券の購入は設立者以外の人でも構いません。

これがルールの基本で、要はゲーム終了時の財産が最も多い人がゲームの勝者になるわけです。ですから、チェーンの規模が小さい内にたくさん株券を買っておいて、そのチェーンを大きくすればよいのです。

と、これだけではいかにも単純なゲームですけど、実際にはもうちょっと複雑なゲームになっているのです。

ホテルのチェーンとチェーンが隣接する形になった時は、なんと小さい方のチェーンが大きい方に吸収合併されてしまうんです。事実上の倒産ですね。で、倒産したチェーンの株券を一番たくさん持っている人（1枚でも多ければよい）と二番目の人は、それぞれ、その株の時価10倍、5倍の金額をボーナスとして受け取って、その後、持ち





株の処分をすることができます。また、最後まで倒産しなかったチェーンの株についても、ゲーム終了時に同様の精算が行われます。

実際にゲームをやってみるとわかるんですが、このボーナスがないとゲームの途中で資金不足に陥り、他人にチェーンを乗っ取られたりして、最終的に勝てないことが多いようです。したがって、いかに自分の持っているチェーンを倒産させるか、がこのゲームの一つのポイントになっているのです。

当然チェーンを大きくした方が、貰えるボーナスが増えるわけですが、同時に倒産しにくくなるわけで、ゲーム途中の資金を枯渇させずに大きな財産を作ってゆく兼ね合いが難しいところでしょうね。少なくともこのゲームで勝つためには、誰がどのチェーンの株をどのくらい保有しているか、また所持金はどのくらいあるか、といった情報に対して常に細心の注意を払う必要があるでしょう。

また、一回に購入できる株券の数には制限(3枚まで)があるので、いくつ

ものチェーンを同時に保有し、なおかつその首位を維持するのは、はっきりいって困難を極めます。

ゲームが進行する中で、自分が持っているチェーンの近くに他のチェーンがあれば当然自分のチェーンを倒産させたいと思うわけですが、一方他のチェーンを持っている人も当然倒産を狙っているはずで、プレイヤー同志のかけ引き、他人の行動の先読みが、ゲームの勝敗を左右するきわめて重要な要素になっています。

とにかく、何人かが順番にプレーしてゆく中で自分に順番が回ってくると、その前の回とは驚くほど局面が変化して、ゼロから作戦の練り直しが必要になるケースはよくあります。やっぱり何事も自分一人の思い通りにはいかない、ということをつくづく痛感させられてしまうゲームですね。

こういった楽しみは、まずコンピュータゲームでは得ることのできない点だと思います。そもそもボードゲームやカードゲームを簡単に、あるいは一人でも遊べるように、ということで求

められたコンピュータゲーム……こちらで原点に帰ってコンピュータゲームとは別の楽しみを味わってもいいんじゃないかな？

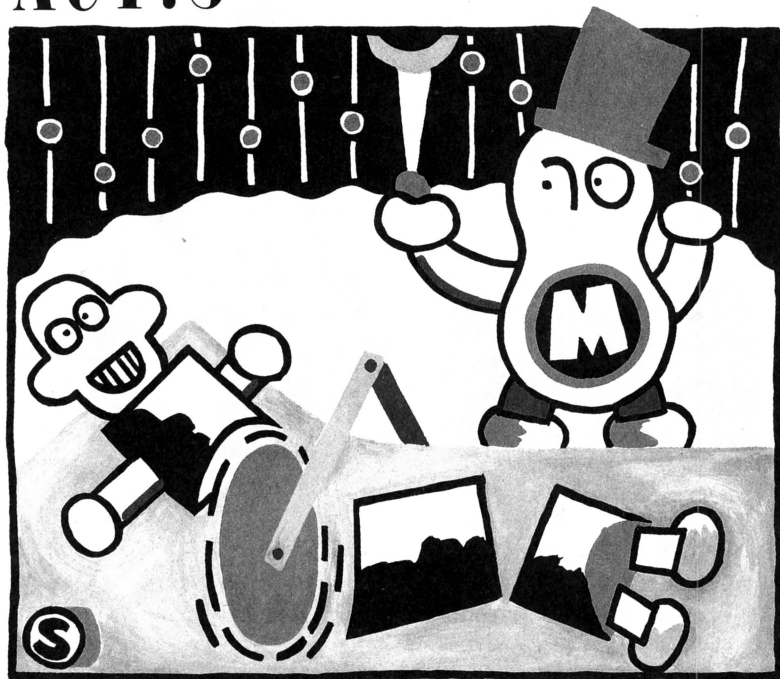
P.S. 何せ、編集のTが「絶対日本で手に入るゲームをお願いしますよ」とシツコクいうものだから、絶対に間違いなく確実に入手可能なものを選んだつもりです。とはいっても商店街の玩具屋みたいなところに行って、「あの一、アクワイヤーっていうゲームありますか？」と聞いても、「はあ？ 幕張屋？」てな答えが返って来るのが関の山でしょうけど。このゲームを買いたい人は、すくなくとも大きなデパートのゲームコーナーかゲームの専門店に行ってみて下さい。

また、カナダやイギリス、あるいはフランスやイタリアにも数多くの優れたゲームもあるんですけど、残念ながら日本では、入手困難なゲームが多いのが残念です。まあ日本で入手できるものの中から選んで順次紹介してゆきたいと思っていますので、よろしく。



# 先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ

## ACT.3 目と心の錯覚



### 錯覚の不思議

東京ディズニーランドのワールドバザールを歩くと、まわりの建物が3階建てに見える。しかし実際には2階分の高さしかないのだ。1階より2階の方が、さらに2階より3階の方が少しずつ幅が狭くなっていて、下から見上げたときに実寸より高く見えるのだという。一種の錯覚といえるだろう。

ワールドバザールの十字路を左に曲がると、角から2軒目にマジックショップがある。ここには「ウォーターマジック」というのがあって、来訪者の目を唖然とさせている。水が下から上に舞い上がってしまったり、水滴の状態で空中に静止したりという超自然現象がすぐ目の前で起こってしまう。これが錯覚といえるかどうかはわからない

いけれど、実際に起こっていないことが起こっているように見えるのだから、錯覚現象であることには違いない。

「錯覚」というと、平行線なのに平行でない2本の線、同じ長さなのに同じに見えない線、などを思い出す。それらを英語ではオプティカルイリュージョンといって、かなり学問的な研究もされているようだ。そのような幾何学的な目の錯覚のみならず、人の心理的な錯覚、体験からくる勘違い的な錯覚など、錯覚から発生する不思議現象について今は語ってみよう。

### 自動車の錯覚

つい最近、自動車免許の更新手続きをした。そのときの講習の映画で、市街地を走るときと、まわりが開けた道路を走るときでは、ずいぶんスピード感

が違うのを見せられた。もちろん広い場所で運転する方が、スピード感が弱まるのだ。同じ映画の中で、自動車が左カーブを進行するときには自分の車線が広く見え、右カーブでは反対車線の方が広く見えるというのも、その後実際に自分で運転してみて、違いがかなり大きいのに驚いてしまった。

私は今クレスタに乗っている。「いつかはクラウンに」の気持ちもないわけではないのだが、どうもあの厚ぼったい胴体が好きくない。しかし今年のニュークラウンは、旧型よりもスリムに見える。ボディの中央に段をつけることによって、太さが目立たなくなっているのだ。

じつはこの手法がマジックの仕掛けにも応用されているのだ。

### 消えた美女

舞台中央に動物を入れるような<sup>おり</sup>檻が置かれている。黒い布が後方から檻にかけられているが、正面だけは覆われずに、中が空であることがはっきりと見えている。マジシャンが合図すると、舞台の上手から1人の美女が登場する。正面の扉を開けて美女を檻の中に閉じ込める。布を降ろして正面を覆う。ここで音楽にドラムロールが加わると、マジシャンは檻から布をどける。檻の中の美女は消え、そこには大きなタイガーが出現している。

美女がタイガーに変身したというこの不思議現象も、トリックを明かしてしまえばしごく単純。美女がどこかに隠れて、どこかに隠れていたタイガーを現わせばよいのだ。

檻をよく見ると、その床は15cmぐらいの厚さがある。そんな厚さの所にタイガーが隠れるわけではない。しかし人間の大きさならもしかしたら……。

実際のところ、床に人間を隠すというのは、魔術のトリックでは頻繁に使われているようだ。そして15cmぐらいにしか見えない床が、本当は25cmぐらいあるのだが、クラウンの胴体に横線が加わると細く見えるのと同じような、錯覚の手法がほどこされているというわけだ。



## 胴体はどこに

いやはやマジックのトリックについて書くのは冷や汗もんだ。100%具体的に書けば、マジシャンの営業妨害になりかねない。しかし、ある程度の秘密を紹介したとしても、それによってマジックへの関心が高まればよいと割り切って、よし思い切って「ジグザグイリュージョン」の秘密にまでせまってしまうぞ。

この魔術は人間1人が入れる電話ボックスのような形の中に美女が入って、箱にあってる穴から顔と手と足の先を出し、たしかにそこに彼女がいることを証明する。箱は上、中、下と3つに分れていて、まん中の部分を横にずらしてしまうというもの。ほらテレビで見たことがあるだろう。胴体だけが横にずれてしまったように見えるやつだ。

胴体部分を完全に横に抜き取ってしまえば、たしかに胴体が切れたことになる。しかしずらした箱の中央部分は、箱の上部と下部に15cmぐらいの幅でオーバーラップしている。15cmぐらいに見えるのが目の錯覚で、実際にはそれが25cmぐらいあるとしたら……。キミの胴体の幅を測ってごらん。25cm以上もあったら肥満体だぞ。中に入っているのが美女ともあれば、ボディはかなりスリムなはずだ。したがってこの魔術は小錦を使っては不可能なのだ。以上のヒントをもとに、箱の中で美女がどのようなかっこうをしているか、想像してみるといい。

と、このようにマジシャンはタネが隠れている部分を目立たせないために、錯覚をずいぶん利用しているのだ。

## 残像による錯覚

2枚のコインを重ね、中指と人さし指と親指ではさんで持ち、親指を連続的に左右に動かすことによって、2枚のコインをすり合わせてごらん。これをかなり速く行なうと、あたかもコインが3枚あるように見えるはずだ。

目で見た像はいったん網膜に投射され、ある時間そこに保たれる。したがって前の像が消える前に新しい像がインプットされれば、2つの像が重なって見えることになる。

この原理をコインマジックとして人に見せるときは、ただ2枚のコインをこすり合わせただけでは、目を欺くことはできても、人の心まで欺くことは難しい。そこでマジシャンとしては、次のような前置きを加えるのだ。

初めは3枚のコインを左手の平にのせ、3枚あることをよく見せる。右手でそれらを取るときに、全部取る振りをして、じつは2枚しか取らない。左手は巧みに1枚のコインを隠し持つ。

右手に取った2枚で例のこすり合わせを行ない、まだ3枚あるかのように見せつつ「このように3枚のコインをこすっていると、ほら、1枚のコインが消えてしまいます」などといって、指の動きを止めて、コインが2枚になったのを見せる。

コインをこすり合わせるのが目の残像を起こすものだとすれば、初めに左

手で3枚のコインを見せるのは、心の中に残像を残すためのテクニックだといえるだろう。そのようにしてマジシャンは、相手の目に錯覚を起こさせるだけでなく、相手の心に錯覚を起こさせるような様々なテクニックを用いているのである。

## 今月のマジック

図1の2つの形を見てほしい。これも錯覚の例として有名なものだ。2つのうち上の形の方が小さく見えるはずだが、実際は上も下も同じ大きさなのだ。

私はこの錯覚の原理をひとひねりして、ちょっとしたマジック用具を自作した。図2の2つの形を見ると、だいたい同じ大きさに見えるだろう。ところが実際は、上の形の方が15%ぐらい下の形より長いのだ。キミもボール紙で作ってみるならば、内径4cm外形6cmの2つの同心円を描き、だいたい図2のような形にカットする。長い方を短い方の15%増しぐらいの長さにすればいい。

これを使ってマジックとして見せるときは、初め図2のように大きい方を上にして並べ、2つの形がだいたい同じ長さであることを見せる。上の形を取り、それを手で引き伸ばすジュスチャーをする。それからそれを短い方の下に並べて置く。いまや下の形は上の形よりもぐっと長く見えるはず。マジックとして演技しなくても、錯覚について友だちに見せるだけで、けっこうウケるからトライしてみしてほしい。

図1

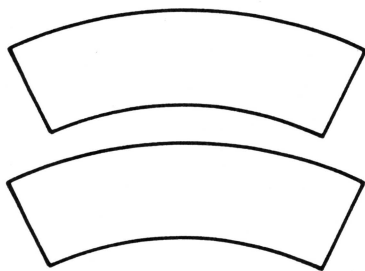
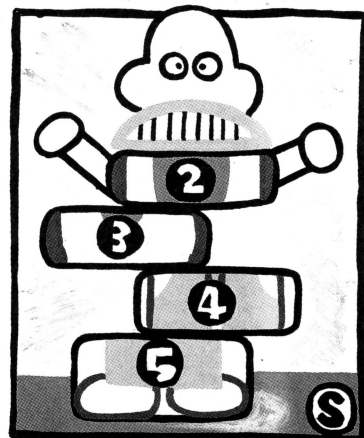
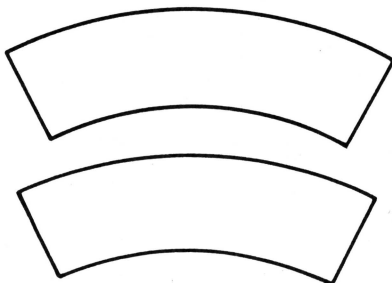


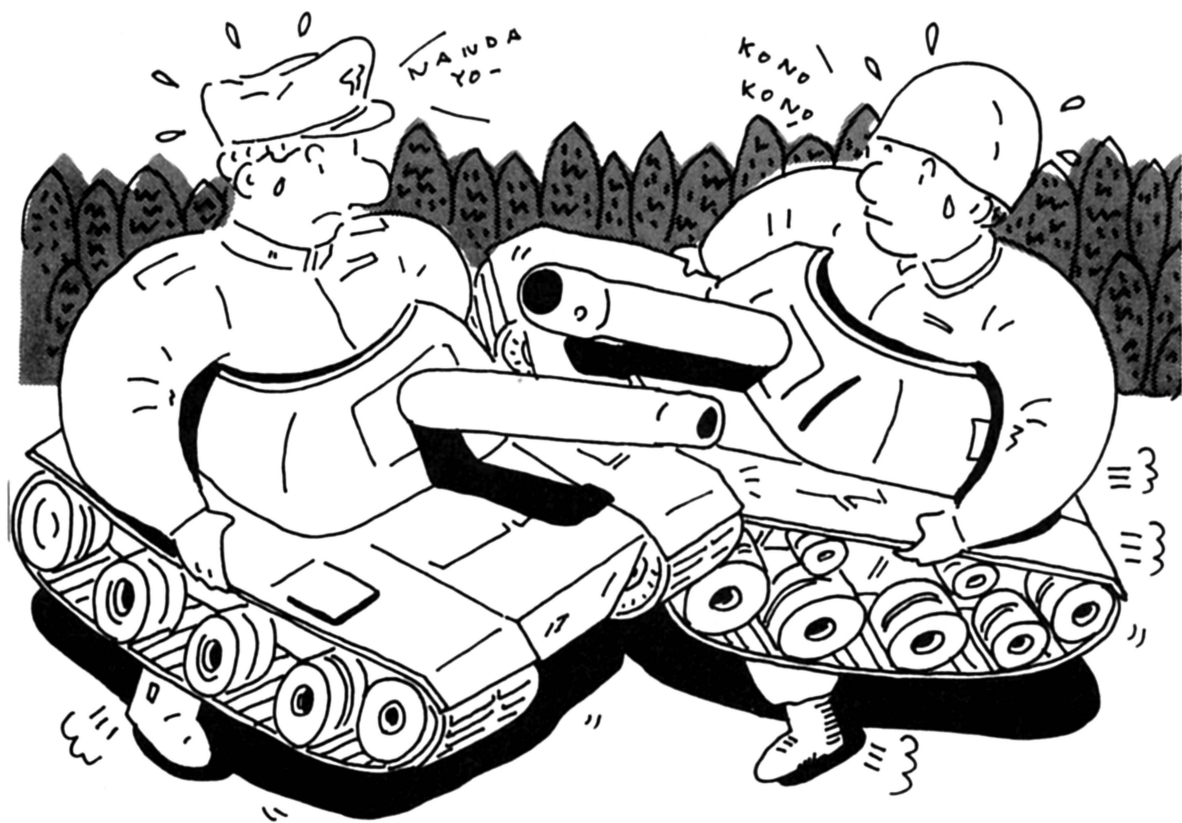
図2





# ありえなかった戦い

これは確かにパソコン用ウォーゲームの中で最も現実的な、それでいてプレイしやすいゲームだろうと思う。ウォーゲーマーなら必ずこのゲームを手に入れてやり込んでみるべきだ。



ドイツ国防軍ヘルマン・シュミット将軍は連合軍と枢軸軍間の茂みに身を屈め、自分はただ戦争に疲れただけなのか、あるいは本当に気がふれてしまったのだろうかといふかった。コブラ作戦に備えた偵察は、目を疑う情報をもたらしたのだった。

アメリカ軍ジープから出てきた人物とは、ヴェアマハトをアフリカ・シチリアから撤退させた最も優れた戦術家、かのジョージ・S・パットンだったのだ。ありえないことだった。OKWの情報によるとパットンはイギリスに左遷され、少なくともあと1週間は顔を出さないはずだった。その彼がこんな所で

何をしてるのだろうか？ 熱気や土煙に混じって、その時パットンの罵声が聞こえてきた。「クラウツめ！ 粉々にしてライン川にぶち込んでやる！」

アメリカ軍のジープが砂塵を巻き上げて行き過ぎてしまうと、もっと信じられない事が起きた。後ろからドイツ軍将校でいっぱいのレストランが来て止ると、ドイツ・アフリカ軍団の制服を着た背の高い将校が降り立った。フィールドマーシャルのエルヴィン・ロンメルではないか！ 連合軍を2度もチュニジアまで追い払った才長けたヴェアマハト指令官！ 砂漠の狐、ロンメルだ！ これもまた不可能な事で

はないか。ロンメルは何日か前に敵弾に打ち抜かれた筈だった。しかし現実には彼は率いていた軍を近くの丘に移動させると宣言した。「ここで待ち伏せる！」

コブラ作戦中パットンとロンメルが相対する？ 歴史上ありえなかった事だ。安田さんのSFか、スビルバーグの映画の話か？

実はこれ、クリス・クロフォードの作ったマッキントッシュのゲームなのだ。第2次世界大戦の天才坦克コマンドー2人が出くわしたらどうなるか、というわけ。





# Patton versus Rommel

Version 1.05

Copyright (c) 1986  
Chris Crawford

Level to Play

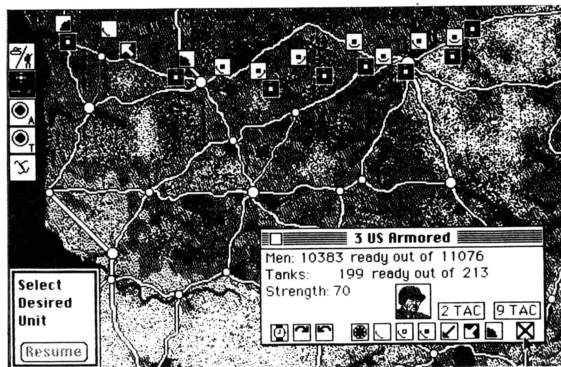
- ☒ Beginner  
☐ Intermediate  
☐ Expert

Start Game



Side to Play

- ☒ Allied  
☐ German  
☐ Two Player



アップルという名字を持つにもかかわらず、最近までマッキントッシュにはあまりゲームがなかった。特にシミュレーションウォーゲームは稀だった。『ガトー』、『バランス・オブ・パワー』、『エンシャント・アート・オブ・ウォー』、『フォッカー・トライブレイン』、『ストラテジックコンクエスト・プラス』などのシミュレーションゲームが出たのはこの3年あまりの間に、最初の2人用ボードゲームっぽいマック用ウォーゲームが、この『パットンvs ロンメル』なのだ。同時進行でき、フォッグオブウォー（実際に見える筈の所しか見えない）があり、駒の向きによって攻撃力防衛力が変わる仕組みにもなっていて、戦闘機の地上支援や士気の変化・コマンドコントロールなども勿論あるが、操作自体は簡単だ。

まずレベルと、1人用2人用を選ぶ。初心者レベルはシナリオの説明程度だが、高いレベルになると軍の状態などを細かく操作できるようになる。コブラからパンザー攻撃への変更すら可能だ。ゲームが始まると、スクリーンに写真のようなノルマンディ下部の地図が現われゲームボードになるのだが、ヘックスだけがない。地図上部でヴェアマハトのユニットいくつかと連合軍がほとんど1対1状態でにらみあって前線を作っている。ユニットタイプ、戦闘モード、強さ、総合した軍事力、疲弊状態などはそれを表すアイコンをクリックして、見る事ができる。自分の軍のユニットをクリックすると、歩兵数、戦車数、大砲数、次の指令を与える為のもう11のアイコンが出る。指令には3つの攻撃モード、3つの防衛モード、

道路移動、対面方向、待機、がある。指令は、Next turn をする前にマウスを使って出すが、いったん Next turn をすると、その日のうちにパットン自身や、ロンメル自身の隊の近くにいないユニットに指令変更命令を出すのは不可能になってしまう。

攻撃しているユニットは絵と音によってそれを示し、疲弊すると防衛形になる。損失の量は駒のひび割れによって示される。

コンピュータは損失や主要都市の占領状態によって点を算出し、2週間たつと終戦で、パットンとロンメルの勝利に輝く笑顔か敗戦による苦い顔の絵が突然出てきて終わりとなる。

これは確かにパソコン用ウォーゲームの中で最も現実的な、それでいてプレイしやすいゲームだろうと思う。かといって単純な子供用ゲームではない。シミュレーションゲームに不可欠な戦闘結果表（CRT）やファクター、細かいサイドルールなど面倒臭いものがないにもかかわらず細かい芸ができるのである。指揮の仕方が下手だと自分のユニット同士で交通渋滞になったり、逃げたり破壊されたりしたユニットが作った穴から敵が侵入して取り返しのつかない事態になる。このように突破して前線から遠ざかった敵のユニットは見えなくなって悪さをするのだ。クロフォードはシミュレーションウォーゲームを新しい現実味のあるものにしてくれたが、もっと良いシナリオを選んだらよかったのに、というのが私の感想だ。このゲームに必要なのは北アフリカやロシアで行なわれた戦車戦の様々なシナリオか、『エンシャ

ント・アート・オブ・ウォー』を作った腕の良いシナリオデザインエディターだろう。同じシステムなら、舞台を18世紀か19世紀にしたらもっとぴったりのくのではないだろうか。

エレクトリックアーツがこのゲームに手を加える暇があれば、マッキントッシュはウォーゲーム用のコンピュータとして有名になってしまうかもしれない。そうでなくても、マックには他のコンピュータに真似ができない所があるのは確かであるが。

ウォーゲーマーなら必ずこのゲーム（マックも）を手に入れてやり込んでみるべきだと思う。

『ストラテジックコンクエスト』のように、誕生から死亡までの一生をプレイできるものではないが、それはそれなりに長所がある。短時間（1～2時間）楽しんだら、それまで中断していた仕事に戻れるというものだ。あるいはまた、パットンやロンメルのファンなら、「もし……」という仮定のもとに何日も何カ月もあれこれ実験して楽しむ事もできるのだ。

はたしてロンメルが、所望した戦車を実際に手に入れていたら、約束通りパットンを海まで押し出していたらどうか……などと。

（カーティス・ケリー／PBMゲームモジュールライター

エリ・N・ケリー／翻訳者・PBMゲームモジュールライター）

Patton vs. Rommel

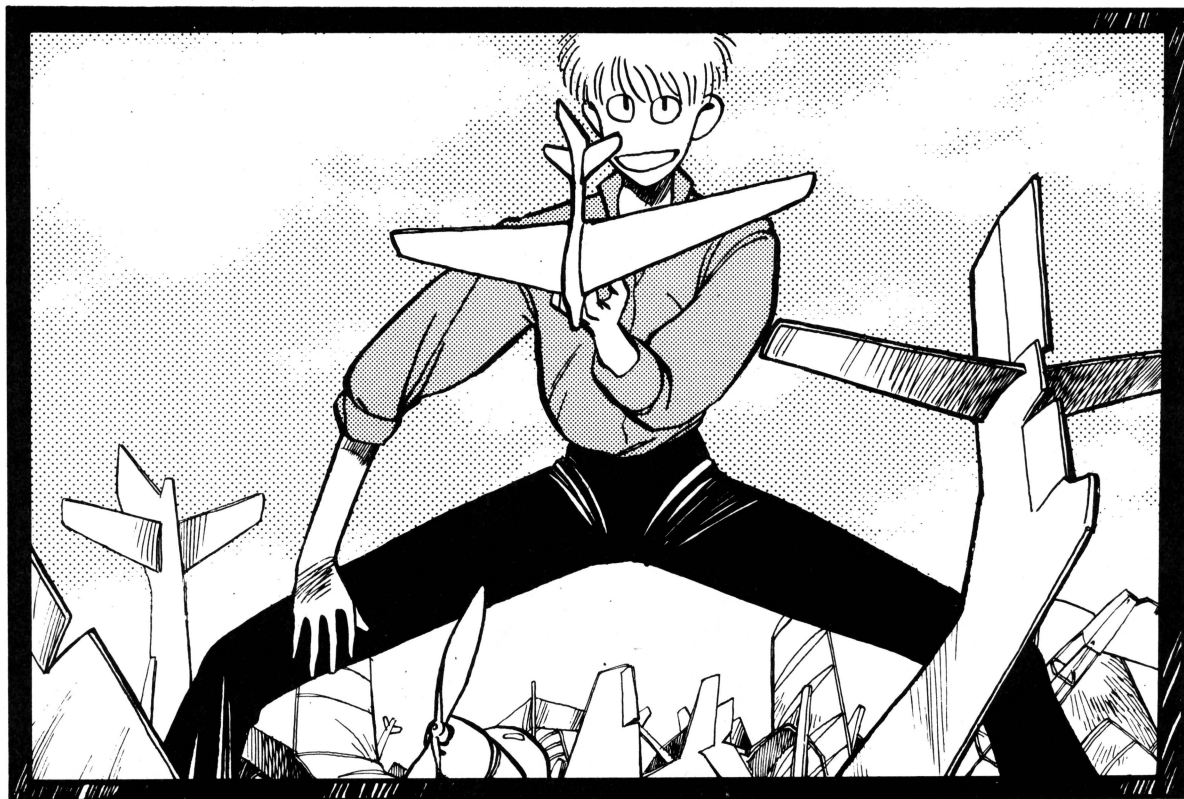
EA

マッキントッシュ



# 妄想自然科学入門

## ACT.3 出撃多摩川飛行隊！！



### 飛行機はなぜ飛ぶのか？

『109』といえば渋谷の109が世間では有名である。したがって「109の対義語は何か？ 30秒以内に答えよ」といわれれば、誰でもすかさず西武と答えるであろう。池袋駅では東口に西武が、西口に東武がビルを建てるというややこしい事態が発生しているが、ここ妄想自然科学入門ではこの答えは×。109の反対語は190である。Bf109とFw190。ドイツ空軍の双壁と言われた戦闘機であるが、私は190の方が好きだ。理由は長くなるから今回はパスして、さっそく本題に入ろう。

別に戦闘機に限らないのだが、飛行機はどうして飛ぶのだろうか？ 私はいろいろな本を読みあさり、いろいろ

な人に訊ね、いろいろと妄想してみたのだが、その結果たどりついた答えは「飛行機はきまぐれで飛んでいる」である。だいたいあんな重たい金属の塊が空を飛ぶわけがない。たまたま、なにかなのはずみで、理由なんかなく、たんなるきまぐれで飛んでいるのだ。

「またいい加減なことをいっている」と読者のため息が聞こえてきそうであるが、私は断言する。飛行機はきまぐれで飛んでいるのだ。私は以前同じことをいって、物理学科の友人に航空力学のなんたるかを、数式を用いてえんえんと説教されたことがあるが、私の信念は数式などで揺らぐものではない。だいたい数字で表現できるものはいない、ロクでもないものだというのが、私の人生における経験

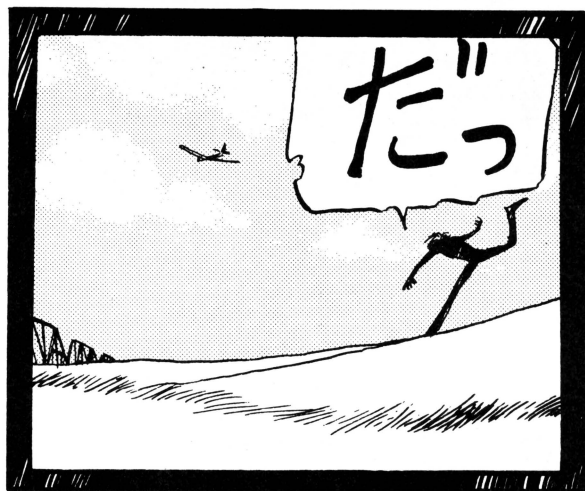
則である。

例えば今度のゲンコーのメ切りは4月30日だが、こんなのはたいしたことないから無視して構わない（おいおい編田中）。また、ゲンコー料からは税金が1割も引かれるが、これはまったくロクでもないことだ。

### 理論と実践

あー、なんか話がずれてしまった。本題に戻ろう。飛行機はきまぐれで飛んでいるという真理は、私が11歳の時に手にしたものであるが、この結論に達するまでに私は多くの実験を模型飛行機で積み重ねた。一時は本物をつかばらって飛ばしてみようと思ったのだが、盗むことはできても操縦方法を知らなかったなのでこの計画は挫折した。





😊 日々生活を科学している「信念のオタツカ」菊川先生に、はげましのお便りを!!

模型飛行機といっても近ごろのようなラジコンではない。Uコンでもない。なにUコンを知らない? Uコンは手に持ったU字型の装置でワイヤーを動かし、そのワイヤーの動きで動翼を操作するエンジン付き模型飛行機なのだが、そういえば最近は全然見かけないなあ。昔はラジコン=大人、大学生。Uコン=中高生。その他=ガキ、ジャリという図式があったのだが、子供がリッチになった今ではガキ、ジャリがいきなりラジコンを持つようになってしまった。では、昔の子供が遊んでいた『その他の飛行機』は何かと言うと、ハンドランチ・グライダーからライト・プレーンである。ハンドランチとはその名の通り手でぶん投げる無動力の飛行機。ライト・プレーンとはゴム動力のプロペラ飛行機である。

私が作っていたのはハンドランチ・グライダーで、素材はバルサである。バルプレーンと呼んでいたような気がする。お手本にしたのは誠文堂新光社の『子供の科学』である。いまでもそうだが、この雑誌は子供の旺盛な知識欲に実によく応えてくれる。この雑誌を入門にして『トランジスタ技術』や『ステレオ』、『天文ガイド』、『CQハムラジオ』、『モデルアート』といった専門誌に移って行った子供は多い。思えば科学の総合誌で子供向けというのはこれ1つである。いや、大人向けも含めてまともな科学雑誌は数少ない。それを50年以上続けているのだから、たいしたものだ。

## 出撃多摩川飛行隊!!

さて、そういうわけで(どういうわけだ)私は飛行機の実験を日夜多摩川の河原で重ねていたのだが、これがなかなか上手く飛んでくれない。ちなみに多摩川というところ、模型グライダーの実験にはうってつけである。無動力のグライダーは上昇気流に乗って飛ぶのだが、晴れた日の河原には太陽が照りつけて、激しい上昇気流が起こる。まさに完璧な条件である。他にも利点がある。まず人がいないので、思いっきり投げても誰かに当たる心配がない。休日には釣り人が出て来て目玉の3つあるフナとか、体がふたつに割れたクチボソとかを釣っていたが(公害問題が盛りだった)、平日にいるのは暇なガキかアベック、それを狙うチカンくらいのものである。

当時東京都下三鷹・調布にはモンシロチョウという伝説のチカンが出没していたが、多摩川は彼のテリトリーに入っていなかったのが安心だった。もっともこの人物、いま考えてみると実在したかどうかはなほだ怪しく、口裂け女や赤マントと同じく、子供の産んだ空想の怪人だったのかもしれない。

## 真理への扉

うーん、どうも今回は話があちこちにずれるなあ。とにかく私は、飛行機はなぜ飛ぶかという命題と日夜戦っていたのである。真剣勝負である。その証拠に何度も刃物で怪我をした。バル

サの粉をしこたま吸い込んでせき込んだ。完成途中で凶悪な怪獣(ネコ)に破壊された。それでも私はくじけなかった。もっとも他にすることもなかったのだが。

そして、ある日完璧な機体を作り上げた。ふつうならば重心を合わせるために機首に重りを入れるのだが、この機体は作ったときから重心がびたりと合っていた。私は得体の知れない何かを感じて、震るえる手で機体をつかみ、チャリンコで多摩川へ向かった。機体は完璧であった。いつもならばすぐに落ちてくるのに、こいつは違った。上昇気流に乗ってぐんぐん高く舞い上がり、ノミのように小さくなった。私はほとんど性的な快感を覚えていたが、ふとあることに気付いて愕然となった。このまま飛び続けたら川の中州に降りてしまう。そうなったら取りに行けない。

果して私の悪い予感は当り、最高傑作は二度と手に戻らなかった。

「なんてこった。できの悪い奴が手元に残って、完璧な機体を失うとは、これも神のきまぐれのなせる技か。はっ、きまぐれ。そうか、きまぐれだ。飛行機はきまぐれで飛んでいるんだ」真理への扉がここに開かれたのである。

今回は何かとりとめの話になっちゃったが、なにしろ飛行機というのはきまぐれで飛んでいるのだから、私の話がきまぐれにあちこち飛ぶのもしかたがない。



# 読者参加の誌上ゲーム

つまり、この原稿を書き直すにあたって、今までにないタイプのゲームを1つ作り、そのゲームシステムをベースにお話を進めようと考えたのです。

いちごを積んだトラックが、街を通り過ぎる時、思わずそのかおりに心うばわれる季節になりました。私は、自分が随分わがままな性格だと最近つくづくと思うできごとがあって、なるべく人前でものをいわないようにしようと考えていたのですが、このような非常にフレキシビリティの高いテーマの原稿依頼を受けてしまったので、実のところひどく心配でした。

案の定、職業ライターでないことをいい訳に締切日の無理をいったのはまだしも、実は1度早くから書き込んでいた原稿を、5月号を読んで勝手に没にしてしまい、新たにこうやって書き直しをさせていただいているのです。つまりあんなに流暢にさらさら書かれてしまうと、文章に自信のない私のような後続の徒は困ってしまうのと、あのまま進んで行くと、結局ゲーム物知り博士の自慢話大会風な文章を書きそうな気がしたのです。そこで、今回私の書くテーマを（このあたりそうとうにわがままだと思ってしまう）「私はゲームを考えた」に変えてしまいたいのです。

## 1. 概要

つまり、この原稿を書き直すにあたって、今までにないタイプのゲームを1つ作り、そのゲームシステムをベースにお話を進めようと考えたのです。おおまかなシステム自体は、湯舟の中でゆられているときにできてしまいましたが、バランス調整については、メリハリをつけるために、もうしばらくかかるでしょう。また、細かいオペレーションの部分の検討もしなければなりませんので、現時点では80%程度の

できだと思えます。まあ、ページ数も少ないことですし、今回はざっと紹介して、愛読者と編集部の方の意見など聞きながら、シェイプアップしていこうなどと考えています。もし、面白そうでしたら、コンプティーク誌上でプレイしてみてもはどうでしょうか。ここでは、コンプ誌上で連載するという状況を、仮想的に設定して話を進めましょう。

このゲームは、コンプティークを毎月号毎号隅から隅までなめるように読んでいる、全国の真のコンプティークフリークス全員で遊ぶマルチプレイヤー風メディアゲームです。1年1ターンで、3ターン完結（続けようと思えば何年でも続けられますが人間って飽きるでしょう）という作品です。フリークスたちは、毎月コンプティークにはさみこまれているはがきに自分の種族と戦闘位置と現在までの戦闘成績を書いて応募します。コンプティーク編集部ではその戦闘結果を2ページ（コンプティークビルボードの次くらいがいいかな?）に発表していく、というシステムです。もちろん、一人で何通だしてもかまいませんが、専用はがきでないと戦闘に参加できませんから、売上がのびるかもしれませんね。

## 2. 背景

枯渇しかかった魔力エネルギー（のようなもの）を求めて6つの種族が図1のような×××島で覇権を争い、戦いの日が続いた。云々（完成までには、きちんとストーリーを創っておきますね）。

## 3. ゲーム

読者は、図2.のような戦闘はがきに、

自分がどの種族で、どのエリアにいるかを記入して郵送します。編集部では各エリアの種族の数を比べ1番多かった種族をそのエリアで生き残ったと判定して、種族名と何人いるのかを誌面で戦闘結果として発表します。この時生き残った読者は、1ポイント得る事ができ、年間10ポイント（調整中）を獲得した読者は、そのターン終了後に種族の勇者として正式に編集部に登録され、様々の謎のアイテムが授けられ、さらに主要キャラクターとして翌年のゲームに参加します。

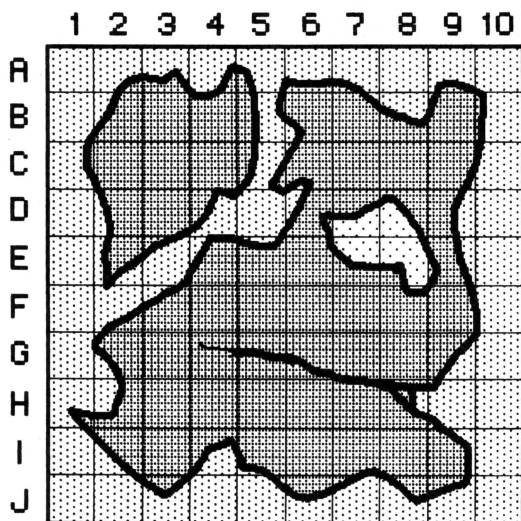
第2ターンでは、そのアイテムを求めて種族間で争奪戦がくりひろげられます。もちろん、登録キャラクターになれなかった読者は第1ターンと同様に種族として参加します。

そして第3ターンでは、ついにその島の伝説が解き明かされ、アイテムの正体がわかります。もちろん、すべて良いアイテムとは限りませんので注意しなければなりません。そしていよいよ、そのアイテムを使用して最終戦闘に突入し、全ての種族に打ち勝ち、1種族だけがこの島を手に入れる事になるわけです。当然このターンから参加した読者も活躍できる……ようにするつもりです。

## 4. プレイ

さて、それでは、第1ターンを中心に細かいところを一緒に考えていきましょう。まず、読者は、自分がどの種族になりたいかを考えます。ここでは、全国20万読者の中でも特にハイエネルギーを持った真のコンプフリークスの情勢を考えながら決定をしなければなりません。ここで選んだ種族はどの月





## 図①

ゲームの舞台となる島は、  
このように100個のマス目  
によって区分される。地型  
による偏差も考慮が必要だ

戦闘ハガキの一例。こんな  
形でプレイヤーは毎月編集  
部に自分の行動を報告する。  
ハガキ1枚が怪物1匹

## 図②▶

### コンプティーク島の戦い

種族 **ガ-ゴイル**

エリア **C-9**

		Point	Fighting	Premium	Special
1	B-2	1			
2	C-8	1	1		
3	D-9	1	1	2	
4	L-5	1		1	1
5	check		Total 10		
6					

からでも変更する事はできますが、変更前のポイントはクリアされてしまいますので、十分考えたほうがいいでしょう。現在は、ドワーフ、オーガ、ガーゴイル、サイクロプス、エルフ、ウィバーンの6種族を考えています。次に地図上にある10×10の100のエリアの1カ所を選びます。あるエリアには、協賛ソフトハウスが埋蔵した宝箱が隠されています。これは毎月4社くらいを考えていますが、協賛していただくためにはきちんとした企画書を書いておかないといけませんね。宝箱が隠されているエリアで生き残った種族は、通常のポイントの他にメーカーからのプレミアムグッズを山分けできる上、プレミアムポイント1点が加算されます。ですから、このメディアゲームのコーナーの存在を、スタート後半年経ってようやく知った半フリークスもまだチャンスが残されるわけです。

このように各エリアにはたくさんの種族が血を求めて押寄せますが、生き残れるのはただ1種族のみです。戦闘判定は、そのエリアに1番多くいた種族が生き残ることになります。同数いた場合は、そのエリアはどちらの種族にも属せず、中立エリアとして全ての種族がそのまま生き残ります。そして、この場合はポイントはつきません。

エリアで生き残った種族にはポイントが与えられることは既にも書きました。単純にエリアを征服した種族は、1ポ

イントですが、敵の種族から奪い取った場合には、ファイティングボーナスとしてそれに1ポイント加算されます。また、征服後のエリアには、そこにいる種族の10%（調整中）のノンプレイキャラクターが配置されますので、各々のフリークスは、新しい戦闘を求めて次のエリアに進出することができます。また、毎月の集計で全100エリアのうち1番多くのエリアを征服した種族には、ボーナスポイントが加算されます。まず、最初にTOPになった種族には1ポイント。それを倒した種族には2ポイント。さらにそれに勝つと3ポイントとボーナスポイントは大きくなっていきます。ただし、このボーナスポイントは、1ターンにつき1種族1回しか手にいれることができません。つまり、1番最後にTOPになった種族は、なんと一挙に6ポイントを得る事ができるわけです。

このように、非常にシンプルなシステムですから、大勢いればいるほどもりあがって楽しくなるといいますので、クラスや職場の仲間に同種族として参加を呼びかけるのもいいかもしれません。つまり、組織票もOKなのです。前ページのコンプティークビルボードのページを利用して、同種族に暗号を送ったり、自分の行動を誰かにメッセージしておくことによって、同じエリアで戦った未知の同類と新しい旅が始まるかも知れません。

第2ターン、第3ターンについては、機会があればまた詳しく紹介する事にしましょう。

なんてったってこのゲーム。1年間プレイして、切手12枚分480円の出費で楽しめてしまうのです。

### 5. オペレーション

されど、ゲームは楽しサポートは苦しですので、編集部マスターとしての作業はちょっと煩雑かもしれません。いま、毎月の原稿締切と集計のタイミングとか集計方法、オートジャージングの方法、予算などについて考えていますが、ここではあまり関係ないと思いますので、省くことにします。役者は舞台裏を見せないものです。

### 6. 終りに

さて、まだ名前も決めていないこのゲームですが、いろいろアドバイスしていただければ幸いです。完成したあかつきには、みんなで遊びましょうね。私は、まぼろしの軍隊となって参加し、いろいろなエリアをおとずれます。軍隊は10匹（調整中）で構成されますが毎月種族がふらふらときまぐれに変わります。私の軍隊と戦って勝つと、スペシャルポイント1点が与えられますよ。（キーノ/謎のゲームデザイナー）  
編集部より：このゲームは、まだ細部について未完成のまです。ルールやマップ、アイテム等でおもしろいアイデアがありましたら、ぜひ編集部『Kee No』係までお知らせください。



# 私もゲームで考えた

## ACT.3 A型の血液

シンキングラビット 今林宏行

私は人を驚かすのが好きである。それも単に、物陰から大声を出して驚かせるというものでは、もちろんない。人は決まって何か自分に非のある時、本能的にそういった驚かせ方をしてしまう事はあるが、それは大人ではない。

例えば、重要な取引先の社長との待ち合わせ時間を1時間近くも遅れてしまったときなど、(北新地のMちゃんを口説こうと飲み屋に長居をしてしまい、朝寝坊をしてしまった等という自分の失財が原因の場合はなおさらだ)その禿げた年配の社長の後にそっと回り込み「だ〜れだ？」等といいながら目隠ししたり、待ち合わせの近くまで身を隠しながら近づき「わっ！」などとしたくなるが、私は大人だからしない。

ここでいう驚かせるとするのは、いかに意表を突くかということだ。それが人であれ、何であれ、意表を突いたものを私は高く評価する。私はこのテーマに沿って30数年生きてきた。

私はたまに失敗をする。A型の血液に支配されている私は、神経質なほど可能性を考えるので失敗するときは、意表を突かれたものである場合が多い。

成人式の日がそうであった。当時つき合っていた彼女が、隣の市に住んでいたということもあって成人式(俗に公民館や役場でするやつ)は地元では出席せず、わざわざ彼女の方へ出向いて行く予定であった。

A型の私は当然、準備を怠るような事はなかった。着て行くスーツは、間違いなくクリーニング屋から戻っているか？新しい靴は靴擦れしないか？から始まって、車のガソリンは満タンか？迎えに行く道はその時間、混んでいないか？工事の途中で道に穴をあけてないか？(冗談でなく夜こっそりと走った)まで、我ながら完璧であった。当然、彼女の親戚が死んだとか

いう不可抗力な事はしょうがないとしても、自分のミスによる失敗は犯したくなかった。A型である。

当日がきた。朝7時に合わせた2つの目覚ましは鳴る前に止め、母親にはもう起きたからと伝え(母親にも起こすように頼んであった)シャワーを浴びた。その後、車を洗うため用意してあった道具を抱え、自宅の前にある駐車場へ向かった。

成人式の日。朝。天気も良く人生の門出にふさわしいすがすがしさであった。我ながら駐車場の砂利を踏む足どりが軽かった。

駐車場は大きく3,40台は停められる広さだが、自宅からホースの届く場所は限られているので、その位置へ自分の車を移動しなければならない。当然、他の車が停められないようにブロックで場所を確保してあるのはいうまでもない。A型である。

時間は十分にある。何もかも完璧であった。式が終わった後のデートコースまで、完全に頭の中入っている。いいスタートだ。私はバラ色の人生を思い浮かべながら車を入念に洗った。スカイライン2000GT-X。中古車ではあったが1年落ちのピカピカである。当時の普通の若者が持つにはいい車であった。例えそれが月賦の24回払いだとしてもだ。

そろそろ、何かあるかと読者は考えているだろう。まあ、待て。

私はその磨き上げられた車に乗って、彼女を迎えに行き成人式に出席した。2時間ほどの式の後、予定通りデートをし、ふたりで人生の門出を祝った。

と、このような展開だと読者に意表を突いたことになるのでうれしいのだが、そうではない。実際、意表を突かれたのは私であったのだから、正直に続ける事にしよう。

車を洗い終えた私は時計を見た。式まではあと2時間。予定通りだ。スケジュールには1分の狂いもない。

私は自宅へ戻って、スーツに着替えた。磨き上げた新しい靴をはき、忘れ物を確かめ自宅のドアを開けた。

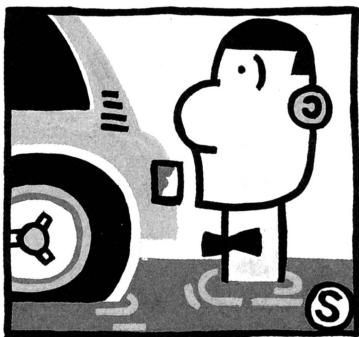
空は完全に晴れ渡り、すがすがしい初春の光が私の前途を祝っていた。このまま完璧な段取り、スケジュールが生涯続く予感があった。人生の門出、成人の日である。

そして、車に乗り込んだ。エンジンをかけ5分間のアイドリングの後、私は静かにギアをローに入れ、アクセルを踏みながらクラッチをつないだ。

スピードメーターが少し動いた。おや？まわりの風景が変わらない。つまり車が進んでいない。なぜだ？

私は、一人前の社会人として最初の失敗をしたことを悟った。駐車場の奥のこの場所は砂利のしいてない一角であった。私は自分の車を洗いながら、水でぬかるみを作っていたのだった。

それからしばらくして、隣町の成人式場に30分遅れてきた若者がいた。ドロドロのタイヤをしたピカピカの車から降りてきたのは、ドロドロの靴をはいたピカピカスーツの青年だった。その青年が人々の好奇の視線を、テレたような笑いでごまかしていた事を知る人はいない。私の作るゲームもその延長上にある。







# 福袋

FUKUBUKURO ナノダ

ウレピー

Hソフト集中豪雨警報だゾー

## Hソフト編

かわいさとみを脱がせ!!

かわいさとみのなかよくしてネ♡

今月のハマリゲーム1等賞!!

アップルクラブ1

グアム島旅行が当たる!

雑学オリンピックわたなべわたる編

いやあ、久々のドHソフトですゾ♡

スターシップランデブー

## Hコミック編

5大H・C爆走特集!!

大日本ウヒョヒョ読書新聞

## パソコンソフト編

名作は永久に不滅なのだ

ツインビー(X68000)



シークレットテレフォンサービス付



## 雨の日はトランプでH♡

かわいさとみの

## なかよくしてネ♡

さとみちゃんと、  
ポーカーで勝負！

ルールは簡単。さとみちゃんとポーカーをして、勝つ！すると…。「アヘン、また負けちゃった♡でもいいわ、あなただから…」と今をとめくビデオ・クィーンのかわいさとみちゃんが脱いでくれるのだった！さとみちゃんの写真集もついてるゾ。



▲とっても恥しいの、でも約束だし…

▲チップが0になる  
と罰ゲームがあるゾ

▲うー、かわゆい♡

もう脱がない♡なんて宣言しているさとみちゃん最後のヌードがバッチリ拝めるゾ



▲だんだん自分が大胆になっていくのがわかるの♡

## 禁じられた遊びシリーズ アップル・クラブ1 七ならべでHしよう！

な、なんと総勢30人の女の子とH…イヤ、七ならべができるのダー～！♡

誰でも知ってる七ならべ。でもこれがやり始めるとけっこうハマっちゃう。ましてHのためとあらば！全10巻の「データ集」(別売)で30人の女の子と対戦できる。



▲七ならべに勝つと、1枚ずつ脱いでいって…



清純でうな垂美ちゃん♡

▲女の子がよりどりみとり天国だ♡

▲最後は、ホラこのとおり…



▲七ならべもケッコウ熱中できる

## グアム島旅行懸賞クイズ付き!!

## 雑学オリンピック・わたなべわたる編



▲胸にはさんだバナナは何だ!?



▲間違えるとこのとおり。ムムム… ▲わたなべわたるの絵がカワイイ♡

アノわたなべわたる先生の描き下ろしイラストがパソコン界に初登場！Hな雑学クイズじゃ～♡



制限時間が短かいゾ。急げ！▶

「アイランドには、軍隊がない——YESか、NOか？」なんて雑学クイズに正解すると、パネルが開いて女の子の裸が見れるのダ♡間違えるとジャマなサクランボのマークが…。ク、クヤシイ～！



## グアム島旅行をプレゼント！

ゲームの中に出てくる懸賞クイズの答えを応募ハガキに書いてHARD社に送ろう。抽選で1組2名様にグアム島1週間旅行が当たっちゃう！当選者は本誌10月号で発表するから楽しみにネ。



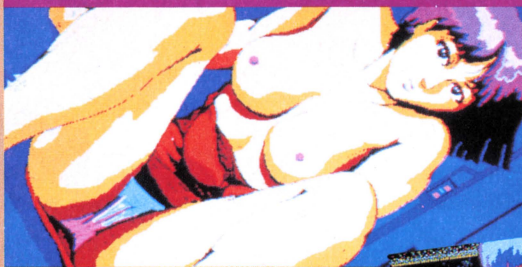
# アクション+Hのニューウェイブ スターシップランデブー

本格派のアクション迷路ゲーム  
とHソフトがメダタク合体！ H  
ソフト界に新風を巻き起こすか！

宇宙の片隅に突然  
出現したスペース・  
ホール。その謎を解  
くために正体不明の  
宇宙船に単独で乗り  
込んだ者がいた。監  
視ロボットの目を盗  
み、美しい女戦士を  
捕まえろ！ 捕まえ  
たら衣服を剥ぎ取っ  
て、もちろんHして  
から情報を聞き出す  
のじゃ〜。アクション・  
シーンで集めた  
電動コケシなどのH  
アイテムが役に立つ  
ゾ。グラフィックも  
アニメ風でゲー！



## スペシャルステージ

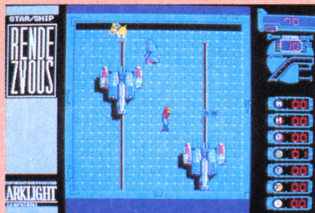


## Hアイテムを使え！



◀カーソルで責める  
場所を指定し、あの  
手この手でイカせろ

## アクションシーン



正体不明の謎の宇宙船。その中  
はガーダーと呼ばれる監視ロボッ  
トに守られた複雑な迷路になっ  
ている。迷路に散らばるバター犬(?)  
などのHアイテムを集めろ！

◀ウッ、イイ女♡ さあ秘密を吐け！

## Hで情報を聞き出せ！



▲こんなに燃えたのは初めてよ…♡♡♡

## JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

つるはしげきひこ

## 吊端撃彦のオナニー放談



初心者にはまずP.247を参照せよ

本  
本  
本

## 高段者しか読むべからず

私、吊端撃彦のイチモツは、自分で言  
うのもなんであるが実に立派である。が、  
若い頃（仮性包茎時代）に「皮ごとオナ  
ニー」をやりすぎて、実はほんの少しだ  
け未だに皮が余り気味だったりもする。  
しかし、だからといって吊端はそんなこ  
とをカケラも恥ずかしいとは思っていな  
い。それどころか、この余分な皮のおか  
げでズルムケの人間の3倍ぐらひは楽し  
いオナニー生活を味わっているのである。

まず、余った皮を思いっきり上にズリ  
あげて、先っぽを輪ゴムでくくる。その  
中で苦しみもがく勃起イチモツを、外か  
らウニウニコすってやる。そーすると  
直接性感帯が刺激されず、なんとももど  
かしい気分で、思わずこの吊端も「ぐわ  
わわわ——っ!!」と悶え昇天してしまう  
のである。これは、はっきり言って死ぬ

ほど気持ちがいい。

また、輪ゴムで止めずとも、イク寸前  
に皮を上につっぱってキュッと指でしぼ  
れば、精液が飛ばずに袋の中にとどまる。  
このワザを使えばティッシュを使わずに  
すむので、紙1枚もムダにできない貧乏  
人には最適といえよう。

名人というのはこのように、あらゆる  
新テクニックを開発するのも、仕事のひ  
とつなのである、うむ。



▲岬まどか「エ  
ッチなKANKEI」(アリスジャパン)

▶渡辺翼「スウィート・タブー」(KUKU)



▶橘玖美子「一夜の契り」(宇宙企画)



# 5大H・C



「ももいろ百物語」蘭宮  
涼著 松文館刊 800円  
女の子はバツグンである



の眼を持つてH C  
を見よ!!」これが  
今月の大山の金言  
である。心せよ。  
そうすればH Cの  
道は開けてくる。

確かにH Cの命はHで  
ある。H以外の何もので  
もない、妙に通になつて  
しまつて、大多数の人が  
Hと思うものを「あれは  
メジャーだからダメ」な  
んて訳のわからないこと  
言うようになるとおしま  
いである。「常にドーテ

今月も投稿作品の嵐、嵐! 嵐! 大山  
は掲載作品の選考に疲れてしまったほどで  
ある。だが、これはいわば心地良い疲れだ。  
諸君、今後もHの道を、ためらうことなく  
突き進んでくれたまえ!  
さて、今月のお便り紹介はまず、PN・

れからも、投稿者にはイキナリH Cを送り  
つけることがあるので、要注意!  
もう1通ハガキ。PN・えびす7の作品  
「常連テク、勝負しろ」という心意気が頼も  
しい。また、いつも思うのだが、こういう  
モロのイラストのハガキを見た郵便配達の人  
は、いったいどんな顔をするのであろう  
か? 考えるとオカシイ。  
そして最後はいつものPN・黒い鬚りの  
(略)。2P目の女の子の胸がたまらなくス  
ケベである。天晴れ、天晴れ。

## 読者広場

いこい

BURIKI  
Nのハガキ。  
Hでも何でも  
ないが、全編  
につらぬかれ  
た私への感謝  
の念がうれし  
い。またPS  
も今後のドラ  
マを想像させ  
て、良い。こ

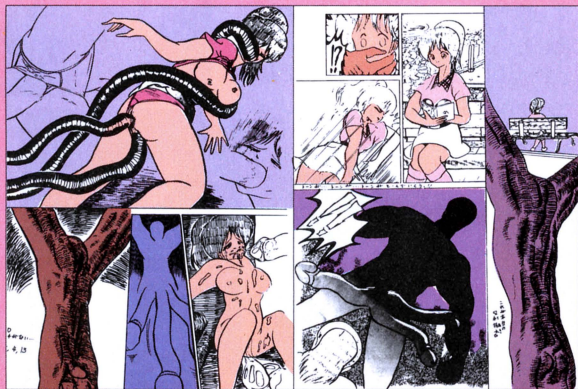
5日間完徹後のある朝、書籍小包が届いた。  
それを手渡してくれた両親の前で僕は  
何気無くこれを取り出した。

その時の呼吸音の停滞を僕は一生  
忘れないだろう。  
「H C」大切にします。ありがとうございます。  
PS. 今、父が見えぬ。



▲大阪府のPN・えびす7MSの作品。テクと  
勝負するのはまだ早いぜ! この分だと

▶岡山県 of PN・BURIKINの作品。今度  
お父さんの感想を送ること



▲黒い鬚りのデルタの作品。2Pものでぬけるものを書いてみる!!

柄は、ひと昔前のH C、つまりエロ  
劇画のセラー服ものの雰囲気。  
もう1本楽しめるのは「よい子の  
診察室」。いろいろなマンガ家の病院  
を舞台にしたH Cを集めた短編集だ。諸君の  
好きなマンガ家の作品を、楽しむがよい。病  
院は、さすがHの宝庫(?)。お話はバラエテ  
ィに富んでいる。なかでもエイズを扱った作  
品が、ほとんど人権侵害のノリで楽しめる。  
あんなお話をこしらえてもいいのだろうかど  
他人の身の上まで心配してしまう大山であつ  
た。その他では病院売春の話が楽しめる。女  
の子もかわいしい表情も良い。アノ時、喜ん  
でいるのが痛がつているのかわからないあた  
りはまるで、「リヨン伝説フオー」みたいであ  
つた。さて、その他で今月目立つたものは、  
「RINNちゃんの事件簿」「ももいろ百物語」  
「まりな白書」の3作品。さほどH度は高くな  
いが、女のこはかわいい。気に入った女のこ  
キアラがあつたら、めつけものである。

◀「まりな白書」あらきあき  
ら著 三和出版刊 850円





# 総進撃号!!



▶「聖戯の放課後」 江本明宏著  
東京三世社刊 900円



▶「よい子の診療室」 アンソロジー  
三和出版刊 850円



諸君は、HCは女の子がかわいければそれで良いなどと、  
考えてはいまいか。否！ HCの命はHである。HCの前  
に道はなく、HCの後にはHがあるのだ!!

今月は、残念な話と嬉しい話がある。  
まず残念な話からしておこう。毎月、この  
コーナーで  
「HCニころ  
みのベスト10」  
の資料を提供  
してくださっ  
ていた「まん  
がの森」の新  
宿店・印口氏

が新しく、吉祥寺店  
長に栄転されてしま  
ったのだ（近くの人  
は、ゼヒ行こう！）  
と、ゆーわけで今月  
からは「ニころみ」は  
ナシ。諸君、寂し  
しう。私も寂しい。  
しかしまあ、嬉し  
い話もあるから安心  
して良い。「ニころみ」  
に代わって新しく「ド  
ーティ金子のベスト  
10」がスタートする。  
日本でも有数のドー  
ティ（かどうかは知らないが）金子ならではの  
感性でベスト10を選んでいる。諸君、楽し  
みだろ。私も楽しみだ。  
と、いったところでまた、めぼしい作品を  
ピックアップしてみよう。

まずオススメは「聖戯の放課後」。最近のHC  
はおしなべて明るくHをしちやうののだが、  
こいつは違う。暗い。くらあーいのだ。気の  
弱い女子高生がいじめっ子のグループに、  
いいようにいたぶられ、しだいに性に  
目覚めていくというお話で、その暗さ  
はすでに快感である。しかも、ずーっ  
と暗いお話が続いていたのにラストは  
急転直下、ハッピーエンドになってし  
まうのがスゴイ。このストーリーのい  
い加減さがHCのダイゴ味である。絵



◀「RINNちゃんの事件簿」  
もりばやしりんこ著 司書房  
850円



## ドーティ金子のHCベスト10

ドーティ金子です。意味は聞かなくてください…私のHCB  
EST1!! これを読んで以来というものは常に500円玉を  
持ち歩き、さっちゃんに似た女のコを見かけるたびに声をかける  
のだが…なぜ未だにドーティなんだ!? とにかくBEST1  
である。2位。私はこれに感動して漫画の編集者になる決心を  
した、わけねーだろ。3位。これは正に名作である。ラストは  
泣ける。泣けるHC。しかしくつ下とパンストの謎が……。以下、  
4～10位、熟考1週間の結晶を味わい尽くしてください!!

順位	タイトル	作者	出版社
1	燃える女さっちゃん	緑沢みゆき	久保書店
2	×切厳禁	中森 愛	白夜書房
3	移動性高気圧	五藤加純	白夜書房
4	ティーブレイク	飛龍 乱	司書房
5	少女探偵RINNちゃんの事件簿	森林林檎	司書房
6	いつみセンセーション	戯遊群	白夜書房
7	冥王計画ゼオライマー	ちみもりを	久保書店
8	DRAGON BREEDER	竜騎兵	久保書店
9	ツインアップル	緑沢みゆき	日本出版社
10	ハイパークラブ	新田真子	日本出版社



# TwinBee

## こんな隠し方 反則だア〜い!!

あの、だア〜れも裏ワザを見つけることのできなかったX-ロッパーの『Twin Bee』に、ゲゲッ! と言うような、とんでもない隠しワザがあったのだ!!

## 合言葉は“暮里＝阿梨”なのさ!

北は北海道から、南は沖縄まで、人目をさけながら日夜隠しコマンドを捜し続ける、全国のコマンドフェチ少年少女に「ゼ〜つたいに、ない!」と言わせた『ツインビー』だが、実は、ちゃ〜んとあったんですね。それも、起動時の環境変数をセットすることで、隠しオプションが有効になるというオキテ破りの禁断ワザだった!

で、その方法なんだけど、まず

twinbee¥ twinbee.r **-U** .....

### デモ作成モード

まずは、-Uと変えてみよう。すると、なんとデモ作成モードに入るのだ! と、いってもフツーにプレイするだけなんだけど。ただし、その時のプレイがシッカリ記憶され、オープニングのデモとして使われちゃうわけだ。ソフトを起動した時、自分のプレイがデモになるまで続ける。そのままジッとディスプレイを見ていると、タイトル

ソフトを立ち上げて、タイトル画面のEXITのコマンドを実行する。で、そこでSET「暮里＝阿梨」と設定する。そうしたら、今度はA>ed tb2. bat [ ]と入力するんだ。すると、ディスプレイにtwinbee ¥ twinbee. r-L.....と表示される。この、rの次の部分-Lの所を書きなおすことで、それぞれの隠し機能を使用することができるんだゾ! 入力時の注意は、

各スイッチを、スペースまたはTABで区切ること。

さらに、ゲーム中にはCTRL+F1、F2でそれぞれプレイヤー1、2が自爆する、という隠しコマンドもあるんだ!! オッ! こりゃスゲー……わけないだろう!!

と、いうわけで、ここに堂々その隠し機能の数々を、紹介しちゃうからしっかり見るように!!



▲まずはフツーにプレイして、ゲームオーバーになるまで続ける。そのままジッとディスプレイを見ていると、タイトルの次になんとさっきのプレイが現れるゾ

▼デモとして見れるのは、最初の1機目がやられるまで。う〜ん、さっさといっしょや!



## -N1 両手死すとも 本体死なす!

続いて、-N1と指定してみよう。すると、両手を無くしても本体だけ無敵になれるのだ。でも、どうせ無敵なら両手がなくなってもゼ〜へんぜん関係ないって気がするんだけどなア……?!



▲両手がなくなったって、ボクはへっちゃらだア〜い! ヘッヘッヘ!!

## -P 苦しい時の 救急車だのみ!

フツーのプレイだと、1ステージに救急車は1回だけ出現するでしょ(2Pの時には2回だけどネ)。でも、-Pと指定すると、手がなくなるたびに救急車が何度でも現れてくれるんだ! アリガタヤ。



▲ヒョッヒョー! またまた登場してくれたゾ。これで6回目だなア



-SO

どこからやろうと  
私のかって！

けっこう知っていると  
楽しいのがステージセ  
レクト。-Sと入力し  
その後にプレイしたい  
ステージナンバーを入  
れればOK！ いきなり  
最終ステージだって  
できるんだぜ！ ヒエ  
ームズカシ〜ってか。



▲エート、どのステージがいいかな  
ア……。エ〜イ、てきとうに入れヨ!!

-TO

みんなで行けば  
コワクはなア〜い！

ボクってシューティ  
ング、あんまり得意じ  
やないんだよね……。  
というキミにビックリ。  
-T、そしてステージ  
の時と同じように数字  
を入れれば、その数字  
分なんと自機が増えて  
くれちゃうのだヨ！

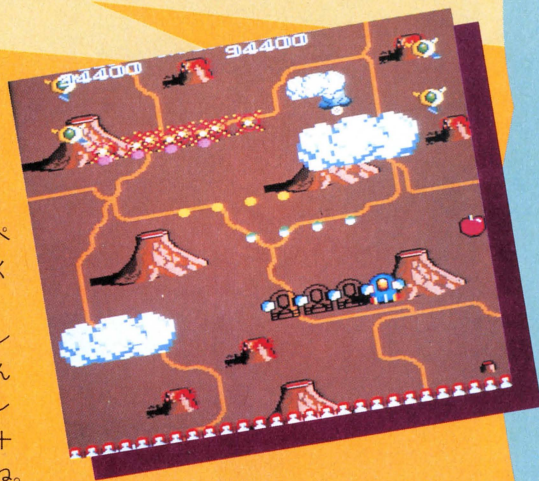


▲ドッヒャ〜！ なんだこの数は!!  
最高は、なんと41機にもなるゾ

これが最強  
じゃ〜い!!

この入力、もちろん複数の入力も可能なのだ。つまり、スベ  
ースをあげながら、各コマンドをつなげていけば、1度にいく  
つもの隠しコマンドが楽しめちゃうってわけだ。

そこで、右の写真を見てくれ！ どうだ、これが最強ツイン  
ビーダゾ!! 自機41、無敵、いきなり最終ステージときたもん  
だ。しかし、はっきりいって無敵に自機、無敵のステージセ  
レクトってなア〜も意味がありませんヨ。やっぱり、ゲームも十  
分楽しめる隠しコマンドって、存機数増やしと救急車ワザだね。



トップシークレットテレフォン

03-221-9999

最強の無敵コマンド教えよう!

とは、言うものの、やっぱり好きほうだいするのは楽しいもんだ。アア〜  
れもこれもいろいろやって、どうだ倒せるものなら倒してみろオ! など  
とほざきながら優越感を味わうのも、またひとつの遊び方やね。

また、無敵のバージョンにしておいて、友達には言わずカッコつける。な  
んてのもいいし、ただただ自慢をするってのもいいかもネ。どうだ、無敵の  
やり方を知りたいだろう。教えてあげようかなア〜。教えてほしい人は、電  
話を聞きなア〜い!!

ボクも最強したい! (読者代表)

お願いします! ボクは生まれつきのシューティングオンチなのですが、  
ツインビーは本当に大好きなのです。どうか、こんなボクに先のステージを  
見せてください。トップシークレットテレホンでもいいですから、無敵を教  
えてください!! (そうか、じゃ教えてやるか! 実はねエ……。)

プロフィール  
大和 宏美 (通称大五郎) 33歳。  
2児のバーベキューである。お酒と牛たん  
と“袋とじ”が大の好物であり、会社で  
は電気工事から何でもやりこなしてしま  
うSPSただ1人の営業マン。

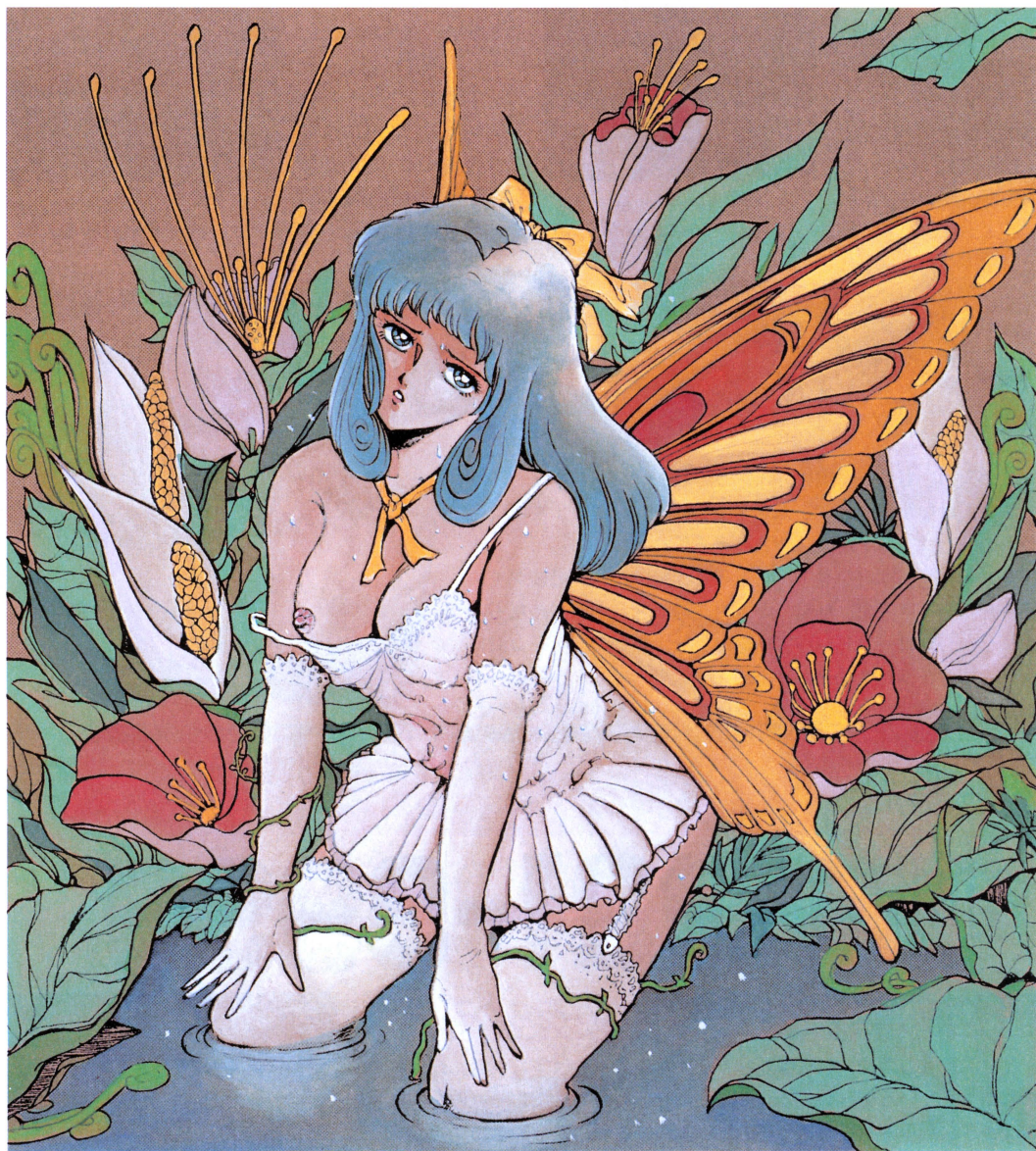


第1回 6 / 8 → 6 / 17  
第2回 6 / 18 → 6 / 27  
第3回 6 / 28 → 7 / 6  
お休み 7 / 7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!!



昭和41年6月19日生まれ。たご座O型、昭和60年1月デビュー（つまり初めて雑誌に漫画描いたのが）。白夜書房より単行本『サンダーボルト』発売中。久保書店より単行本『内臓レディ』発売予定。考えるところあって現在休筆中。（とか書くとカッコいい）



《嫌いなもの》 核、国家、イラガの幼虫、愛川欽也、馬鹿な犬（賢い犬は嫌いではない）、死んだ猫（生きてる猫は嫌いではない）、とか書いてたらきりがない。

《好きなもの》 ウミウシ（平和そうでいい）、水泳したくなるような大雨とかミナリ（ダイナミックでいい）、賢い犬（馬鹿な犬は嫌い）、とか書いてたらきりがない。

《性格及び嗜好性》 ゲームファミコン興味なし、麻雀パチンコ見向きもしない、コーヒー飲まない、酒飲まない、タバコは吸わない吹かさない、マスカかないけど漫画描く、尻かく、恥かく、原子核。いって清潔きれいい好き、汚いむさいが大嫌い、車の排気

も大嫌い、むさいオタクが大嫌い、僕は真面目な常識人。だけど性格めっぽう悪い、毒舌悪態止まらない、だから普段は無口で通す、『俺はお前なんか嫌いだよ、ベッベッ！』腹の中でけなしておいて、ニッコリ笑顔で相手する。あなたいい人、僕悪い人、だから平和、世の中平和、日本の平和、世界も平和、地球は回る、ぐるぐる回る、コペルニクスは偉い人。…とかこんなもんでええのかな？ 悪いねえ俺コンピラなんとかって本、よく知らねえんだ、え？ コンピラなんとか…じゃなくて？…コンプティークっつーの？ まあ何でもいいや、漫画描きに文章書かせんでね、俺、小学生の時から作文嫌いなんだ。



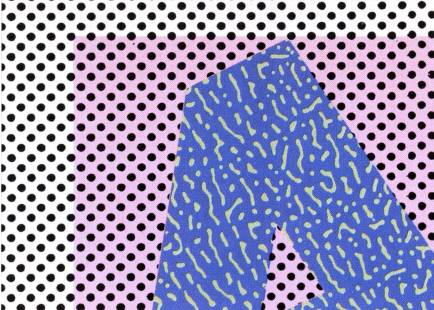
COMPTIQ

# SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ







# ARCADE SPIRIT

## ●アーケード・スピリット●

ご町内のみなさまへ、毎度おさがせのアーケード・スピリット  
でござあ〜い、というワケで今月もいってみよう！

イラスト・中野家

### やらないヤツはしけいだ！

### 唐突誕生のニューヒーロー



## 超 絶 倫 人

# ベアボーマン

影あるトコ光あり！ ヒーローはいつも  
ボクたちの心の中に存在するのだ。で、  
知る人ぞ知るナムコの「源平プロジェクト」が衝撃のヒーローを産み出した。

## ▶ 銀の力で変身！ 爆田博士をやっつけろ!!

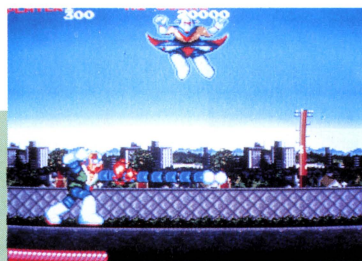
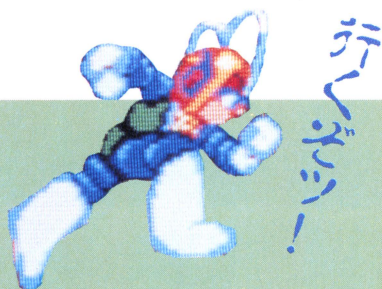
とかく人間の欲望ってのはとどまる  
ところを知らないもので、究極にな  
ると世界征服なんてことも考えつくよう  
になる。爆田博士もまたそう考えた1  
人だった。まずその手始めとして、新  
田四丁目を占拠することにしたのだ  
(電柱組よりセコイ人……)。

そこでさっそーと登場したのがアル  
ファー遊星人から「銀に反応する変身  
物質」を授かった「ベアボーマン」。  
伸縮自在の手足と頭をもって、爆田の  
手下どもをバシバシやっつけるのだ。

ポイントはボタンのたたき方。バシ  
ッと強くぶったたくほど、キックが、

パンチが、そして頭突きが、ビヨーン  
と遠くへ伸びる。ジャンプも同様に、  
ボタンを強くたたけば大ジャンプだ！

このほか、パワーをサポートしてく  
れる強力なアイテムもいくつかあって、  
ますますベアボーな活躍が期待できる  
ぞ。まずはその快感を感じてくれ！



▲真ん中に浮いているのがベアボーマンの味方、  
アルファー遊星人。「私の教えを聞きなさい」





## SPIRITS

町内



海底

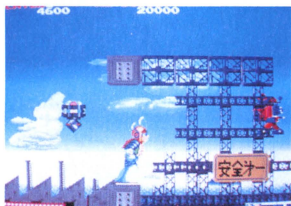


忍者屋敷

3つの世界を  
さまよふのじゃ!!

## 町内

よくもまあ、町内で騒いでくれるこった！  
町内会のおばはんとかから苦情がこないのがヘンだけど、とにかく町での戦いののだ。  
敵はバケツ（これが敵か!?!）に始まって、爆弾を落とすヤツ、レーザービームを発射するヤツなど、ロボット軍団がワサワサとやって来る。



▲鉄骨を越えて向こう側へ！



▲ブラックベラボーとの一騎討ち！



▲ゴールに着くと福引所があって……

## 海底

町内のつぎは一転して海の底。ベラボーマンは海底探索形態に変形し、海中を進むのだ。  
はっきり言ってアクションではなくシューティング面なのだが、弾は画面中に1発しか出ないので、コスリ・アセリは禁物。2つのボタンで前方と下方にミサイルが発



▲障害をうまくかわして進め！



▲ボスカキャラその1。カップ大王？



▲ボスその2。2つの首を落とすと

## 忍者屋敷

いちばんワケのわかんないキャラが目白押しなのが、この忍者屋敷だ。アクションゲームのなかのキャラクターセンスが光っている(?)面。  
とにかくザコキャラがワサワサ登場してくるので、ヘタに突っこんでダメージなど受けると、あらまあタイヘン。また、忍



▲ザコや鉄球がウツとおしい面



▲竹ヤリのシカケもあるのだ！



▲ベンジャミン大久保彦左衛門参上！

行くてには土管や建物、工事現場などといった障害物があって、これらを乗り越えて進まなくちゃならない。また、途中には源平でおなじみの鉄球も出てくるのだゾ。  
先へ進むほどに強力になってゆくロボット軍団に、ベラボーマンはどこまで立ち向かえるか!?

## 必殺のアイテム

敵を倒すと出てくる「福」の字を10個集めることにアイテムが出てくるぞ。下はそのほんの一部。



◀貫通拳。どんな敵でも1発で倒せるよ



▶波動弾。同一線上の敵をバツサリと一掃する



◀オニギリ。バイタリティが3だけ回復する



▶スカ。取ってもナアーンも起こりません

## 哀愁のグッズ

町内には「時代」を感じさせるセットがあちこちにある。そんな小物を集めてみたヨ。なに、近所にある!?

電話ボックス



丸型ポスト

信号機  
ナショナル看板

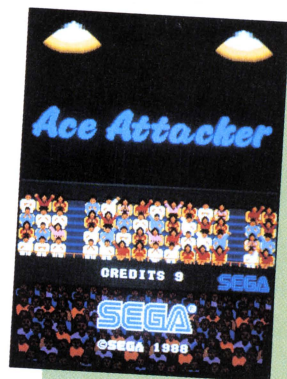




ガンバレ・ニッポン! めざすはソウル

# エースアタッカー

全国2600万のバレーボールファンの皆さん、お待たせしました。このたびセガから究極のバレーボールゲームが出てくれたのだ! ぜひ、お近くのゲーセンで熱くなってくださいましえ!!



## 思わず白熱! たまらず熱中!! これがセガめバレーボールだ

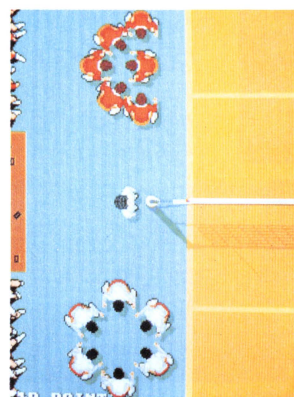
スポーツゲームもいろいろとあるけど、そのなかでもバレーボールは、ゲームにしにくかったらしい。それであまり出てなかったみたいで。国民的スポーツの1つなのに、これでは実にもったいない! ってんで、ソウル五輪も近いというワケか、本格的なヤツが出たんですね、これが。

さて肝心の操作系だが、ボタンにダイヤルにレバーにトラックボールにとたくさんあって、ゴチャゴチャしてるようだけど、これが実にわかりやすい。でも最初はやっぱりとまどうだろうから、下に個別に紹介した。これでバッチシ。

画面は『ダンクショット』のときみたいに真上から見た形になってるから、ボールが行きかうときの興奮もストリートに伝わるヨ!! なかなかリアルなのだ。



▲オシャレで華やかなセレクト画面

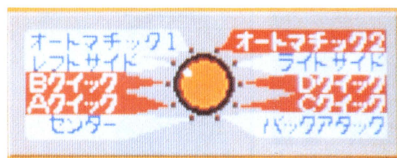


▲迎えましたファイナルセット!

## コレ究極の操作

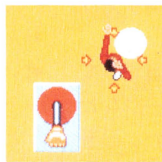
### ト ス

相手コートにボールがあるうちに (ここが重要)、ダイヤルをセットして攻撃を決めておこう。めんどくさがりやの人は、オートマチックにセットしとくといひよ。



### サーブ

レバーを引くとボールが上がり、レバーをはなすと「そおれっ!」とサーブが打てる。



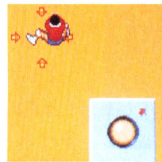
### アタック

ジャンプした選手に矢印がついたら、レバーを引いてバシッ! と攻撃。タイミングが勝負!



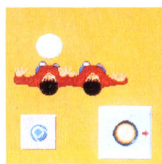
### レシーブ

トラックボールを転がして矢印の選手を動かし、ボールを追っかけてレシーブ。なるべく真中で!



### ブロック

ネットぎわの攻防は、相手の攻撃が来たらタイミングよくボタンを押せば、ブロックできるぞ。





# ニッポン チャチャッ!! この喝采を聞かなきゃ!

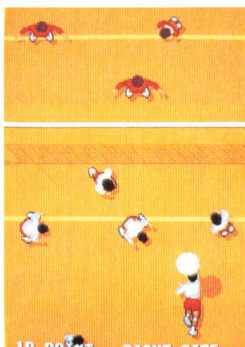
さて操作ができたところで、実際の試合に入ってみよう。

試合は1セットマッチの勝ち抜き戦。レベルによって3段階のセレクトができる。15点先取で、ジュースもある。

チームは8か国のうちからセレクトしよう(ちなみに私はいつも日本だ。サーブのときの「ニッポン! チャチャチャッ」が聞きたいからであつた)。さあ、いよいよゲーム開始。



▲最初からプレイすると6戦消化することになる(勝てば、の話)



▲出ました、ダイビングキャッチ。客席から歓声があがります!

操作法に従ってボールを追っかけ、アタックしよう。敵のたぐみな攻撃にも気をつけて、それ、攻撃だ。試合が進むごとに、敵の攻撃がトリッキーになっていくゾ。

レシーブに失敗するとボールがへんな方向に飛んでしまい、攻撃につながらなくなってしまう。それにも注意してほしい。



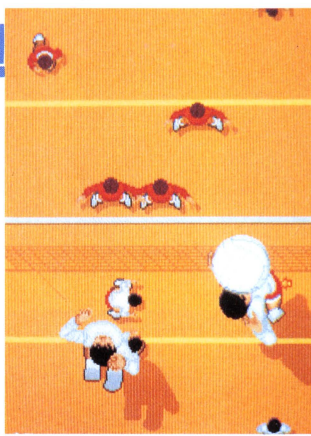
▲全日本のサーブで最終セットがスタートした!

## めざせ・金メダル!!

勝つためにはコンピュータの上をいく策略をほどこないと、先ゆき不安。

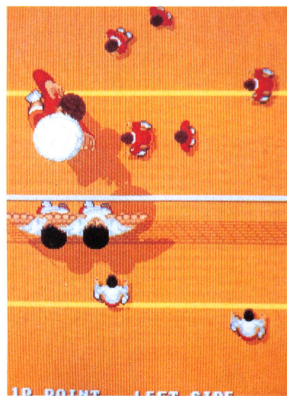
もっとも効果的なのはフェイントだ。アタックのときにレバーをメいっぱい引くのではなく、ほんの少しだけ引いてチョンとはじくと、フェイント攻撃になる。敵もよく使う手法だから、守りのときには要注意だぞ。

あと、速攻しまくる、意表をついてバックアタックなどをやってみる、と、戦略はいろいろあるが、とにかく「ウラをかく」戦法が最適。ゲーセンで燃えつつ、全日本に勝利を!

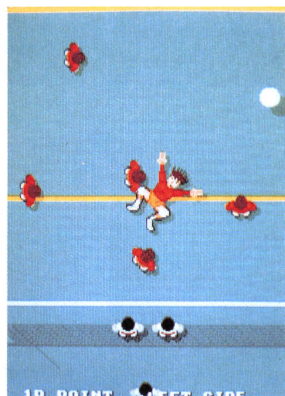


▲出ましたっ、時間差攻撃! この続きは右の分解写真でドゾ

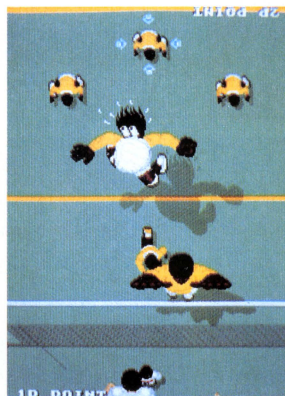
## これがスパイクの決定的瞬間だッ



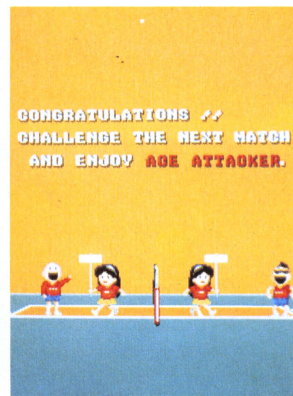
▲相手チームのスパイク! おーっと、ブロックに跳んだッ!



▲会心の一撃が相手選手を直撃すると、このようにビヨビヨ状態になる



▲出ましたっ! モロ顔面アタック!! このあとコートの外までとばされる



▲! 試合終わるごとに、こんなコミカルなアイキャッチもあるヨ



「ウオーツ」  
勝利の雄たけびっ

# ドラゴンニンジャ

怒りの鉄拳が炸裂、気合いを  
ためて敵をブッ飛ばせ!! の  
ハードアクションゲームだゾ。  
こいつあ硬派じゃ!



▶悪に魂を売った  
カルノフおじさん

## むずかしいけど好作品だ 気合いの使い方が攻略のカギ

ので、こいつを活用しないテはない。

つぎにナイフ&ヌンチャクなどの武器  
を手放さないこと。ザコキャラに対  
する負担がまるでちがう。

最終面のボス地帯がかなりつらくて、  
大ボスまで着くのが大変だが、それぞ  
れのパターンを読めばイけるぞ!!

春のAOUに登場し、まずまずの人  
気をみせていた『ドラゴンニンジャ』。  
すでにゲーセンにも出回っているので  
細かい説明はヌキにするけど、最初は  
やさしく、あとがメチャむずかしいと  
いった感じのゲームだ。

攻略のポイントはおおざっぱに分け  
て2つ。まず1つは、気合いの使い方だ。  
とくにボスキャラに対しては、これ1  
発でそうとうのダメージを与えられる



▲分身の術を使う敵ボス。きったねーぞ!!



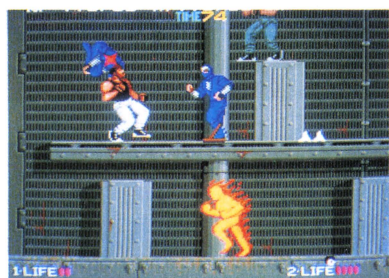
▶通称「エアロビクン」。じつは、  
「ハイレグねーちゃん」。奇抜なコス  
チュームと華麗なアクション。セク  
シーなボイスに♡なのデス♡



▲くノ一軍団の来襲。何者かの絵が列車に……



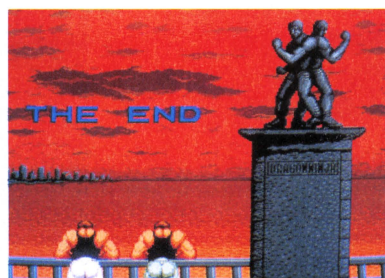
▲強敵アニマルを粉碎! 勝利のおたけびい!



▲最終面の序盤。『オーリングオンダー』そっくり



▲最強の敵・ドラゴンニンジャ。ヘリには……



▲ところでこれからどーすんだろ、この2人……



ついにその姿を現した  
かぎりなくスペース体感

## ギャラクシー フォース

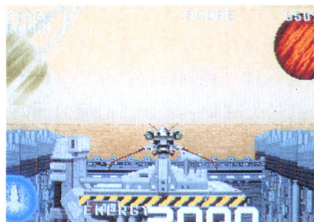
前号で画面写真だけ紹介したセガの『ギャラクシーフォース』だったが、ついにそのビッグな姿が白日のもとに公開された。とにかくデカイ！ 動く！ゲーセンの新時代到来を思わせる大事件だ。



## 衝撃の回転マシン+CG+サウンド 息もつかせぬテンポでガンガン迫る!!

さる4月某日、華々しくプレス関係の発表会が開かれた。そこで我々取材班は、初めて『ギャラクシーフォース』に遭遇した。そして、なんとビックリ！

筐体の動きの激しさは前から聞かされてはいたが、いざ目にとると、ほんとうにスゴイ。グルグル回る。『アフターバーナー』でもあれだけスゴかったのに（実際、プレイして酔った人が多数いるそーだ）、こんなに動いちゃったらどーなるんだ。しかもシートがモロ見えだから「恥ずかしいじゃない



▲ゲームスタート。期待と不安にそのかかれ、発進！



▲かたにに浮かぶ星が幻想的なステージ



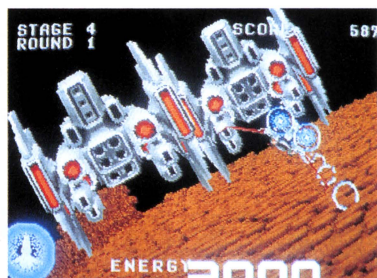
▲無機的で不気味なシーンを漂うマイシッ。いつどこで敵と遭遇するやら予測がつかない

か」（友人談）。まあ、たしかにそうなのだが、いっぺんゲームにのめり込んでしまえば、さして関係ないんじゃないだろうか？

さらにCG。映画「スター・ウォーズ」の一連のシリーズを意識しただけあって、これはかなりスルドイ。背景が、敵機が、眼前にガンガン迫ってくるのだ。それにくわえて、ファンタス



▲ブキミな細長い石が宙に浮かぶ



▲目の前に立ちふさがる巨大な敵の戦闘機。宇宙戦の迫力がピンピン伝わってくる

ティックなサウンドがシーンを盛りあげ、体感とAVが一体となった作品に仕上がっている。

操作系は『アフターバーナー』とまったく同じ。ただ、スピード感は『バーナー』ほどではなく、むしろ『サンダーブレード』のほうに近い。

この号が出ているころには全国各地のゲーセンに出現しているだろうから、



▲炎の海では火柱が吹きあがる!!

実際にプレイして、その感覚を味わってみてほしい。ただ、1ゲーム300円というのはちょっと値が張る気もするけど、これもセガの自信!?

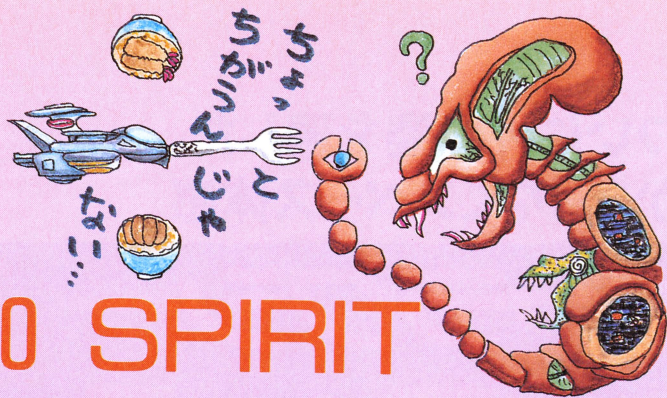




# 68000 SPIRIT

## ●X68000・スピリット●

ムーン！ 今回のイラスト、はっきり言ってつまないぜ！  
でも、そんなことにめげず、今回もブチかますぜーイ!!



イラスト／菅原ロッパ

# R・T・Y・P・E

出たア〜!! と言っても別にオバケが出たわけじゃない。なんと、昨年アーケードで登場し“気持ち悪い”“エグイ”“いやらしい”とさまざまな反響を呼んだ、あの『R-TYPE』がXロッパーで復活だ!!

## あえて私は“ビジュアルシューティング”と呼ぶ

憎悪と殺りくが支配する世界……それがバイド帝国である。

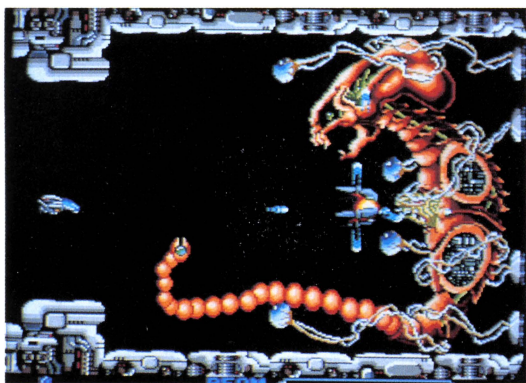
ここには、オレらを恐怖のどん底へと導く得体の知れない異形生物が生息している。一刻も早く、我々の手でこ

れらを打ち砕かねばならない。

人類の希望をたくした、最新鋭メカ「R-9」今発進!! 緊張と対立、今ここに壮絶なる戦いが始まろうとしている……。



▲このエグさに、キミたちは耐えられるか!



▲はっきり言って、どうなってんだかわかりませんぜ!

この『R-タイプ』、昨年アーケードで登場し、今年にはPC-Engine版にも移植された。超話題のシューティングゲームなんだぜい。なにか話題かって、そのビジュアルのすごさ。メカニカルな無機質な部分と、グチョグチョ、ネチョネチョとした有機質な部分。この2つの組み合わせがみこ

とにブキミなハーモニーを生み出している。いったいどんなヤツがデザインしたんだア〜? とキャラデザイナーの人間性をうたぐってしまうようなこのデザインは「絶対にひとりでプレイしないでください」とか、「心臓の弱い方は、ご遠慮ください……」てなホラー映画のコピーが、よく似合いそうなエグサだぜい。

もちろんBGMだって、アーケードの迫力をそのまま再現。全編、ハラハラドキドキの気分を盛り上げてくれるぜ。でも、オレの好みとしては、ハードロックが良くあうと思うんだけどなア。特に“ブラックサバス”“オジーオズボーン”なんか最高だろうなア。オット! 話がそれちまったぜい!!



# STAGE

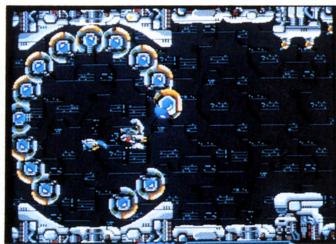
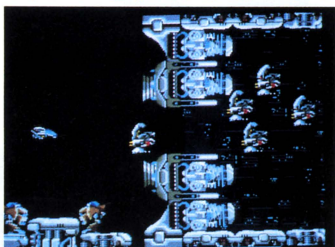
## 敵要塞内部潜入！ メカニックの嵐！！



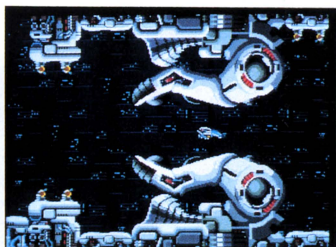
▼いよいよ1ステージの始まりだぜ！ ザコキャラはウルサーイ!! あっちいって



▼このあたりでキャンサーという、敵キャラがゾロゾロ登場してきて、もうパニック！



▲エッ? いったいどうすんの! これがウワサの環状砲台だ。青い部分を撃て!!



▲いよいよボスカラの手前まで来たゾ。ドキドキ、勝てるかなア……

# コンプティーク・スピリッツ SPIRITS

まず最初のステージは、敵要塞内部に潜入するような雰囲気だ。グラフィックも全体的にメカニカルで、敵もロボットのなやつらばかりだぜ。とにかく敵の数が多い! おまけに前方ばかりでなく、後方からも攻撃をしかけてくるというイヤラシサだ。だから、画面全体に気を配ってないと、すぐやられてしまうんだぜ! そして、このステージのボスは、ワケのわかんない巨大エイリアン「ドブケラドプス」だ!! 弱点が腹部の顔っていうからイエーイだぜ。

## ドブケラドプス

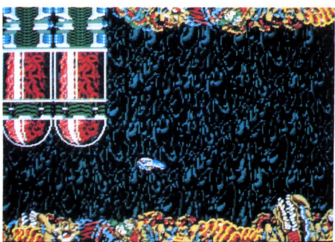


# STAGE

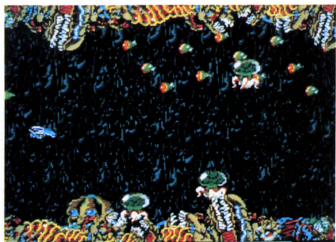
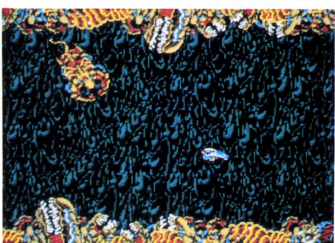
## 絶対食事前には、やらないほうがいいぜ



▼正直なところ、気味悪いぜ! ナニッ? オレのほうがブキミだって!!



▼モゾモゾと、はい出てくるガウバー。どうでもいいけど体当たりしてくんなよな!!



▲ハアーイ、グッドモーニン! マイネームイズ「ウィッキー」こいつはウィッキー



▲ウネウネとやって来ました。コイツがインスルー。なんと不死鳥なんだぜイ!

上下の壁面にびっしりと、へばりついているエイリアンの残骸。そして、ウニョウニョとその中から現れるブキミなエイリアン! まったく、どうゆう感覚でつくったんだろう。敵は、カタイヤツばかりだし、無謀にも体当たりしてくるんだぜ。そして、ステージ中間ぐらいをすぎると、インスルーという、ムカデのようなヘビのような巨大なキャラが登場するのだ。はたまた、ステージの最後には、巨大な心臓のようなゴマンダーが待っている。コイツは、体についている管からインスルーをはき出してくるという、とんでもないヤツ! 弱点は、上部についている青い目玉のような部分をねえ!!

## ゴマンダー

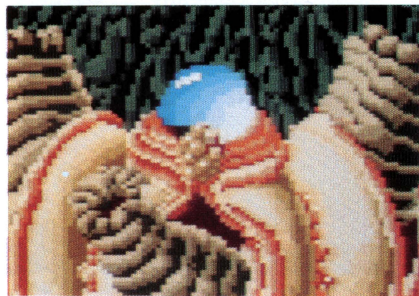




# みんな 気持ちいい!!

やっぱり『R-タイプ』のいちばんの見ものは、気持ちよーいキャラたちさ!! あの有機質の水っぽいのは、たまらないミリョクがあるぜ(ハッキリいって、オレの好みにピッタリなのさ)。

最近のゲームは、昔とくらべて超過激すぎる。しかし、今のゲーマー少年・少女たちには、それぐらいじゃないとダメなんだな。その点、このゲームはグラフィック、ゲーム性だってバリバリのハードシューティングになっているから、きっと満足できると思うヨ。



▲ちょっとヤラシイ…いや! だいぶヤラシイ

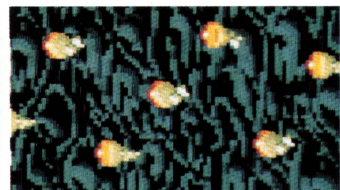


◀コイツはソイドでもオモチャじゃないんだぜ

◀天井にまでへばりついてる、変なグチヨグチヨ



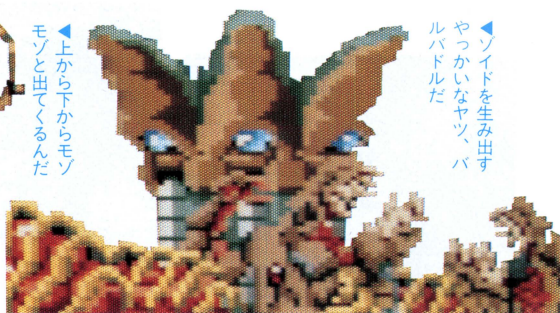
▲スプラッタームービーファンには、たまらない魅力だぜ、コイツは!!



▲目玉のモンスター、ウッキーさん。R-9に体当たり攻撃をしてくるんだ。ヤナヤツ!!



◀上から下かモソモソと出てくるんだ



◀ソイドを生み出すやつかいなヤツ、バドルだ

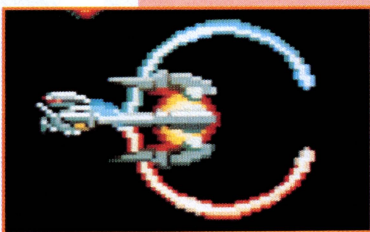
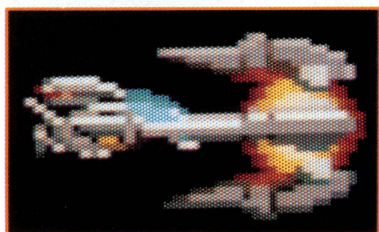
## R-9はカッコヨイ!!

マイキャラの「R-9」は、一撃必殺の破壊力を持つ波動砲を搭載した優秀なメカだ。通常弾とはくらべものにならないほど強力な波動砲は、シュートボタンを押し続け、ためたエネルギーのパワーによって破壊力を変えることができるんだゾ!! すこいですネ~!!

しかし、強力なキャラが続々と登場してくるバイド帝国の攻撃には、ちょっと心細い。そこで現れるのが「POWアー

マー」だ。コイツは敵キャラなんだけど、R-9がパワーアップできる各種のパーツを持っているんだ。R-9のパワーアップには、スピードアップ、追尾ミサイルといった、本体がパワーアップするものと、ビットと呼ばれる無敵のオプション。そして、戦闘力が倍増する無敵の支援兵器フォース・クリスタルがある。これさえつければ、コワイものナシのこんちんちきだぜ!!

## POWER UP



フォースには、対空レーザー、反射レーザー、対地レーザーの3種類があり、それぞれ強力なレーザーを発射する。さらに、コイツは合体と分離が可能で、遠隔操作であやつることもできるのだ。スゲ!!



## 続々パワーアップするX68000

### イシターが街にやってくる!!

アーケード版でおなじみ、あの『リターン・オブ・イシター』がX68000で



▲ギルちゃん、若いみそでガンバル!

登場するゾ! エッ? もう知ってるって、う〜んさすがにXロッパーユーザーは情報が早いア(オマエがおそいんだヨ! 編)。開発もそろそろENDを迎えようとしているそうだし、もしかして、この号が出るころには完成してるかな?!

『リターン・オブ・イシター』といえば、いわずと知れた『ドルアーガの塔』の続編。前作の主人公カイと、お姫さまギルのダンジョン型アクシ

ョンRPGだ。

アーケード版そのままに移植をしてくれているので、あのコウファンをもう一度味わえるゾ。

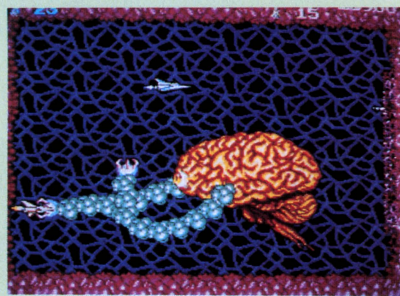
©1988 NAMCO



▲ヒェ〜困まれてしまった! どうしよう

### 早くシューティングしたいナ!

そして、もうひとつSPSからの新作は、やはりアーケードからの移植版『サラマンダー』だ。前にもこの情報

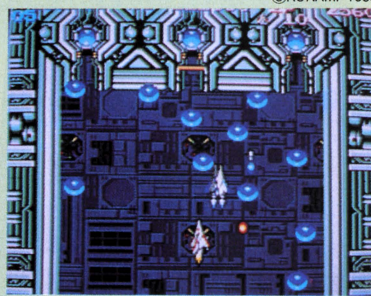


▲ボスキャラは、きっとスゴインだろうなア

は紹介したから、バリバリのシューティングファンはワクワクして眠れない夜を過ごしているんだろうが、もうすこし待たれ! スタッフの人たちは夜たっぷりと寝て、昼一生懸命開発にいそしんでいるらしい……? (アレ? 逆だったかな?)『サラマンダー』と言えば、あの名作シューティング『グラディウス』の2作目。そのキバツなオプション群、そしてユニークな敵キャラなどで人気が高かった名作といえるシューティング

だ! それが、ロッパーで楽しめちゃうってんだから、スゴイゼイ。グラフィックだって、操作性だって、アーケードそのまま! あ〜早くやりたくて手がうづく!!

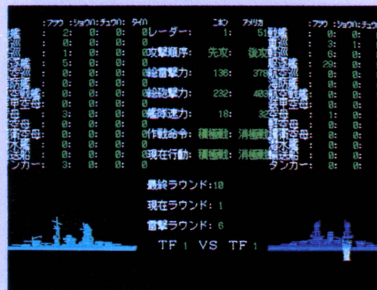
©KONAMI 1988



▲グラフィックは、さらにアップしてとか

### ロッパーで本格SLGする!

堂々1941年から45年までの4年間に渡る、日米の総力戦をシミュレート

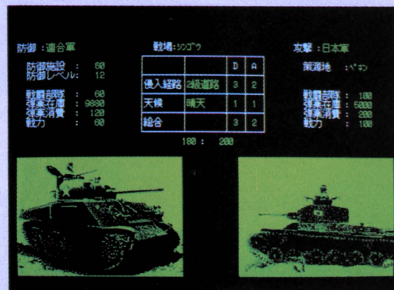


▲うっなんなんだ、この数字は!

した『太平洋の嵐』が、なんとロッパーに移植される。パソコン版として今年発売されたばかりだから、まだまだキミたちの耳に新しいゲームだろう。

北はシベリア〜アリューシャン、南はオーストラリアまでをも含む太平洋全域に、陸海空の部隊戦が展開するという超大型スケールの本格SLG!!

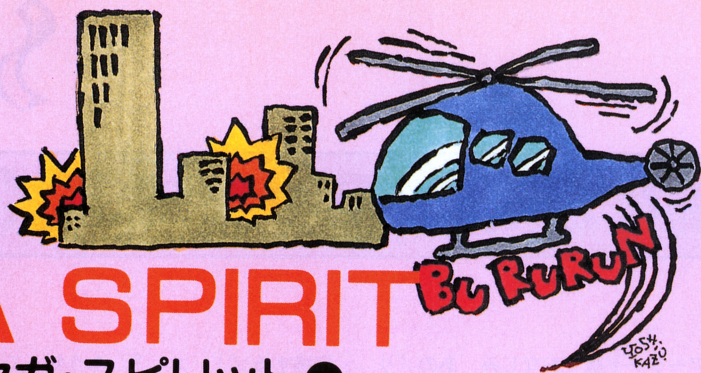
発売は、パソコン版と同じ“G・A・M”で、今秋には発売されるらしい。



▲グラフィックは、どれだけ変わるのかなア

軍艦178艦! 1550隻! 航空機107種! この迫力を、キミのディスプレイで見せることができるのだ! このしあわせモォ〜ん!!



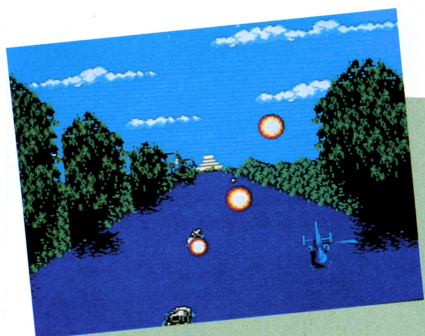


# SEGA SPIRIT

## ●セガ・スピリット●

今月はMr.ナカジマがお休み。で、急きょ引っぱり出された私は、ヤマザキである。今月だけはガマンしておつき合いしてチョーダイ！ では始めてみよう。

イラスト  
楳村嘉一



サンダーブレード



R-TYPE



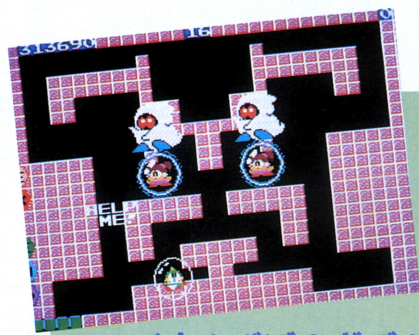
め組シキュー

## 夏はおまかせ！ mark III スッパ抜き早耳情報

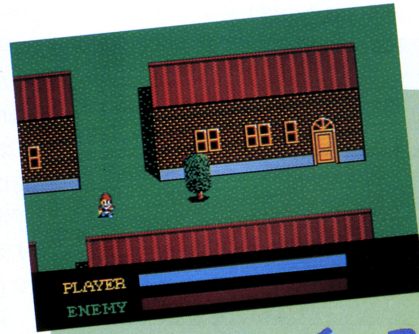
PCエンジンやX68Kに負けてたまるか！ という感じで、今夏のセガはスゴイのだ。今月は発売間近の新製品をドーンと紹介っ！！



孔雀王



ファイナルバブルボブル



イース



# SPIRITS

体感シリーズを家庭で!

## サンダーブレード



### 2D+3D画面の ゲーム構成だゾ

昨年暮れに発表された異色のフライト・シミュレーションゲーム『サンダーブレード』が、家庭でも楽しめるゾ。

戦闘ヘリをコントロールして敵をやっつけるこの感覚は、とってもマニアック。さらに、空中から見下ろした形の2D画面と、スクロールがグングン迫る3D画面の2元モードで、本物のヘリ感覚を体験できちゃうからスゴイというもの。



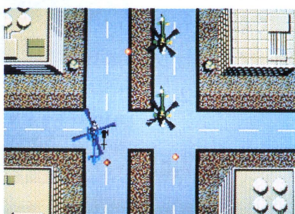
ステージは4面構成だ。街の真ん中からスタートして、ビルの谷間をかくぐり、戦車隊や敵ヘリとドンパチ。そんな場面が待っている。そこを抜ければ、こんどは溪谷、ジャングル、鍾

本格的ヘリ・シミュレーションゲームが登場! 設定もアーケードそのまま迫ってくる

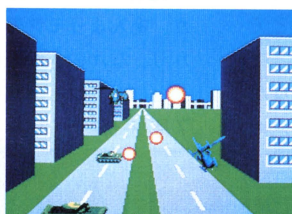
乳洞などの多彩なステージがつつぎと展開されていくぞ。

もちろん、ステージ最後の巨大ボスも期待大。巨大戦車や巨大戦艦との対決が楽しみだぜ!

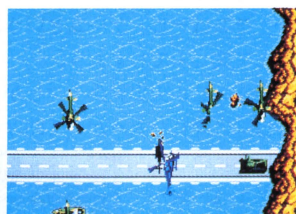
2メガで7月16日発売。



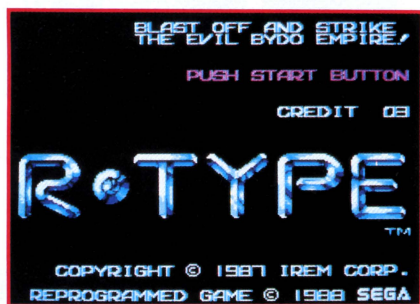
▲2Dの市街戦。ビルの谷間などに敵ヘリが攻撃してくる



▲こちらは3D。路上の戦車軍団には手をやくかも?



▲溪谷での戦闘だ。空陸両方から敵の弾の嵐が……!!



気色悪さが快感の……!?

## R-TYPE

ゲームセンターで大ヒットし、PCエンジンでも旋風を巻き起こした“Rタイプ”が、セガでも登場!

### とりあえずMAPを見てくれい!

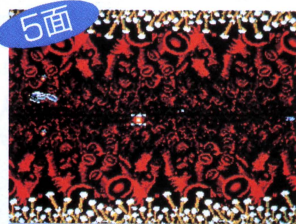
天下のセガに不可能はない。もはやゲーマーたちの間では知らない者がいない『R-TYPE』だって、パッチ移植してしまうのだ。「PCエンジンに負けたいものを出しますから!」と、開発の人は力強く語ってくれたのだ。

さてストーリー。恐怖と憎悪にみちた「バイド帝国」をたたきつぶすため“R-9”は出動する。不気味にうごめく8つのステージをクリアし、宇宙に安らぎのときを取り戻せ。

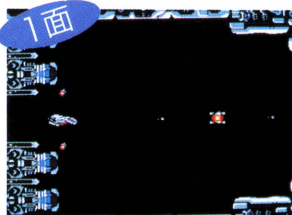
ところで画面写真は敵キャラがまだ入っていない状態のため、とりあえず背景で雰囲気味わってくれい。ね、かなりイイ味でてるでしょ。

期待の最大ポイントは、やはり3面の巨大戦艦に集中するだろう。あのボリュームを忠実に再現してくれていることを、ぜひとも期待したい。

7月23日、4メガで発売。



▲赤いバックが不気味さを盛りあげる。この先勝てるか!?



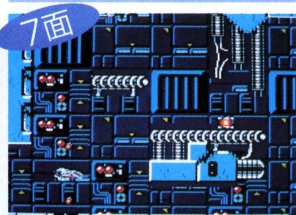
▲ラストに待つ気色悪〜いあのボスに期待したい



▲コンテナが大量に登場する面、いまはだれもいないワケ



▲上下からワサワサと敵がわいてくる面なのダ



▲ザコ敵が大量に登場して、メチャメチャな攻撃をしてくるぜっ!



おらオラおら、火ィ消さんかい! 人助けせんかい!

## め組レスキュー

トランポリンで跳びはねて、火を消し、人を救出。そのほか¥\$……と、パドルを使って動くけっこう忙しいゲーム。早く来い来いヘリコプター、これじゃ命がいくつあってもたりましえ〜ん!?



ハシゴ車も火事場のクソ力も、頼りになんない。トランポリンだけが消防作業のゆいいつの道具でい! と、常識的に考えるとナンともアホな話。ですが、そこはそれ。ゲームということで笑って楽しんでしまおう。

恐怖のビル火災発生! しかもなかには逃げ遅れた人々がいて助けを求め

ている。そこでレスキュー隊が出勤。消火&救助活動をやろうぜ、というワケ。

パドル操作で隊員をジャンプ



▲人もニャンコも平等に救出してね

させて、ボタンで窓に着地。火を消したり、人助けしたりと大忙しなのだ。全員救出するとヘリが来て、消火弾で一発消火&1面クリアになる。ところが、あんまりモタモタしていると火が広がり、なかの人が飛び降りてしまうゾ。

とにかくコミカルな火消しゲーム。

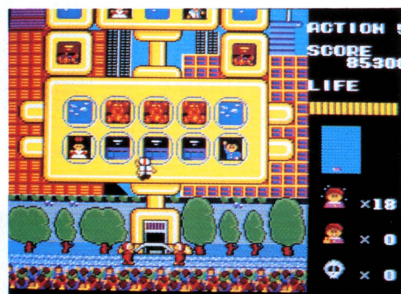
7月23日発売予定。



▲アイテムを拾うボーナスステージ



▲ドーナツと水門が開いて、アッという間にクリア☆



▲ものすごい形のビル。未来都市感覚

『ヤンジャン』の人気コミックがゲーム化!

## 孔雀王

ビデオに続いてゲームまで登場してしまった『孔雀王』。隠された謎を孔雀は解明できるだろうか……?

集英社の『週刊ヤングジャンプ』を読んでいる人にはおなじみ(読んでない人はいますぐチェックするように)の荻野真原作『孔雀王』。独特の不気味かつハードな雰囲気、ファン急増中のコミックスだ。

さて、このゲーム版『孔雀王』は、ウワサのアドベンチャーゲーム。もちろ

んコマンド選択式だから、わずらわしさはない。さらにアクションモードもあって、リアルタイムの戦闘までも楽しめてしまおう。

出雲へ出かけた孔雀を待つ敵は、そして謎は何か? 奇想天外な場面展開に思わずクソっと熱く

なったりして!?

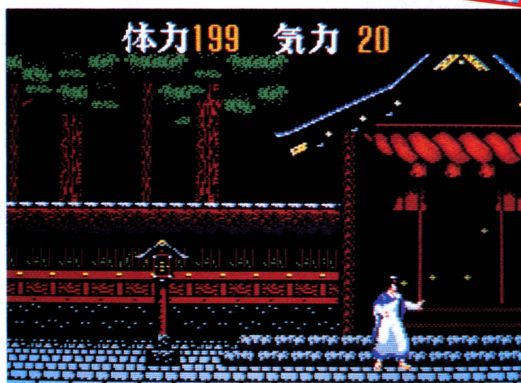
4メガで8月27日発売予定。



▲師・アジャリの教えをあおぎ……



▲出雲へ向かった孔雀であった



▲待ち受ける敵や孔雀の攻撃などは、いまのところナゾである





## ゲーセン&FCでおなじみの ファイナル バブルボブル

これまたゲーセンでの大ヒット作。そしてFCでもおなじみとなった『バブルボブル』がグレードアップしてセガでも登場だよん。

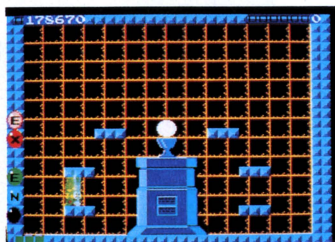
「泡テク」をふんだんに活用した『バブルボブル』は、キャラクターゲームの真髄をひきびきに見せてくれた作品。バックの設定といい、キャラといい、プレイするほどに愛着のわいてくるゲームである。

さて、このセガ版の『ファイナル・バブルボブル』は、面数がなんと200。アーケードの倍もあって、スケールも倍なワケだ。

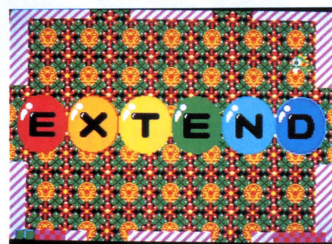
アイテムは基本的には変わっていないが、全滅アイテムで新しいものもあるぞ(写真右下)。



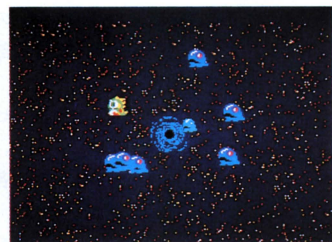
▲泡を吐いて敵を閉じ込め、やっつけろ！



▲シークレットルームには何がある!?



▲ファンシーなエクステンド画面だよん



▲まとめてブラックホールへサヨナラ！

## イース

あの名作がマスターシステムでもできるぞ!!  
パソコン・MSX版に続いて、セガ版のアドルに会えるんだ。うれしーじゃありませんか!!

ビギナーからマニアまで広いファン層を満足させたファルコムの名作RPG『イース』。とっつきやすく、それでいて広大な世界を巡るこのソフト、1人でも多くの人にプレイしてもらいたい……というワケで、セガ版で登場となったのだな、これが。

6冊の「イースの書」を求めて、アドル少年の冒険が始まる。ミネアの町からスタートし、草原を通してセピックの村、そして神殿、廃坑、ダームの塔……と、物語は展開していく。そのなかで会話をすすめて情報を入手したり、アイテムを手に入れたり、モンスターたちとの戦闘でEXPを上げたり

……と冒険のプロットはキミしだい。

さて各ステージの写真を……と言いたいところだが、取材の段階では、ミネアの町の建物と占い師のサラネーちゃんの画面だけで、あとはこれか



▲占い師のサラネーちゃん。ううう……あいかわらずウツクしゅうござる

らとのこと。とりえずこの写真で思いをめぐらせてほしい。

9月15日2メガ+バックアップROMで発売。



▲キーボードがないので、こんなふう Windウでコマンドを選択するのだ



▼シューティングゲームの王道をいくグラディウスII。



# SPIRITS OF GM

ゲーム・ミュージック

やまざき拓

GM界の秘蔵っ子・データイストのアルバムが、ついにリリースされた。今回はこれと『パロディウス』、そしてゲーセンの帝王『グラディウスII』をチェックしてみよう。

## できるヤツは"耳で"プレイする!!

発売当初はゲーセンを騒然とさせた『グラII』だが、元祖『グラディウス』に比べると、最近の人気はイマイチのようである。あまりにも難しすぎたというのが最大の原因だけど、サウンド的にも前作に劣る部分なかったとは言えない。

前作のサウンドで味わえた、背筋にピンと走るクールな感覚がないのである。それはまあ確かに、個々の音のトーンは各ステージとマッチしたものはあるんだけど、どこかしら生温かさがあって、緊迫感を盛り立てるに至らない感じがするのだ。

前作はほとんどがC(ハ長調)やAm(イ短調)を使って、ストレートでシャープな雰囲気まで迫っていたことに加えて、PSGオルガンの持ち味を十二分に発揮させていたのだ。それが『II』ではイマイチバツとしない。

1面を例にとると、C→B<sup>♭</sup>(変口長調)



▲LP・CT¥2200、CD¥2800。アルファ

のラインで、激しい功撃の緊迫感と、炎のステージの熱っぽさを同時に吹き込んでいるようだが、かえてCのクールさとB<sup>♭</sup>のホットさが中和してしまい、どっちつかずの優柔不断な構成になっているくらいがある。

また、プラスのメロディが奥まってしまうのも、いけない。

——さて、そろそろ新譜のチェックを……。

まず『データイストGM』。DECOのアルバムは本邦初公開だけど、収録曲はわりと最近のものばかり。デコカセ(5年ほど前の古いシステム)時代の名曲・珍曲も入ってたら面白かったな、というのはわがままなひとり言だけど……。

最近のDECOサウンドは、繊細なストリングと、のびやかなプラスが特徴。歯切れの良いリズムで進む『カルノフ』から、多彩なバリエーションで聴かせる『ポケットギャル』、そして根底にうごめく不気味さ

を感じさせる『ダーウィン4078』や『SRD』。こうした作りの職人芸っぽさは、先月のカプコンに通じる部分もある。それに加えて、テンポの操作でプレイヤーの心理をかき回すという演出も心憎い所であろう。

さてさて、アポロンの『パロディウス』、MSXで知られるコナミのおちゃらけゲームだ。ゲームもパロならGMもパロで、クラシックの名曲の数々をみごとにこちゃまぜアレンジしてくれている。

全体的にゲーム内容がそうだからなのだが、曲調はけっこうせわしない。原曲の荘厳さはどこへやら、全編これ「いてもうたれやーっ!」って感じに化けているワケで、昔からコナミはこの手のアレンジがうまい。アーケード版とはまた別の「コナミらしさ」を、このサウンドで発掘できると思うのだ。

というところで、今日はここまで。

来月はパソコンで注目の『イースII』をやろぞ!! と、不確実な予告をするのであった……。

## GM・BEST 10

1	イース	312pts
2	ソーサリアン	158pts
3	ハイドライドⅢ	107pts
4	ドラゴンクエストⅢ	68pts
5	イースⅡ	61pts
6	アフターバーナー	56pts
7	ザナドゥ	51pts
8	ジーザス	45pts
9	ドラゴンクエストⅡ	40pts
10	ザナドゥ・シナリオⅡ	36pts



アポロンより1000円で発売中  
ゲームもパロなら、GMの方もクラシックの怒濤  
のパロで迫ります!



# AKK O

IKUINA

COMPTIQ  
NEW IDOL DATA BANK

Photo by Youichi Iwase

Styling by Fueba Fujino (Voice)

Hair & Make-up by Marbow

Art Direction by Kazuo Takagi (D/hits)

Designed by Makoto Watanabe (D/hits)

Coordinated by Masaaki Tsukada







# Cherry gale ちびっける金

コミックコンプティーク連載・中津賢也作

7  
July  
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31						

中津賢也 代表作「黄門じごく変」「ふぁいていんぐSweeper」など。熱狂的ファン多数。7月号より待望の新連載開始!!

コミックコンプティーク 月刊 毎月26日発売



New

新・アイドル・データバンク

# IDOL DATA BANK

PART1

AKIKO  
IKUINA

## 生稲晃子

PART1は今月の表紙、生稲晃子ちゃんだ。

あの『うしろ髪ひかれ隊』のメンバーとして大活躍。ニックネームは“あっこちゃん”。5月21日に『麦わらでダンス』という曲でソロデビューしたばかりだ。この曲はTVアニメ『ついでにとんちんかん』の主題歌にもなっている。あっこの素顔にググッとせまるぞ～!

PART2で紹介するのは、3月16日に『青い制服』という曲でデビューした国実百合ちゃんだ。百合ちゃんは去年の10月に開かれたオーディションで、なんと20000人の中から最優秀賞に選ばれたのが、デビューのきっかけなのだ。恋に恋する16歳、そんな百合ちゃんをクローズアップしちゃったからね。

# 国実百合

PART2

YURI  
KUNIZANE



おニャン子クラブ出身で、うしろ髪ひかれ隊のメンバーとして活躍している生稲晃子ちゃん。4月28日に、20歳の誕生日を迎え、5月21日には、待望のソロデビューと、おめでた続きなのです!!



## フリツケの練習で 筋肉痛になったの

——ハタチの誕生日、そして、ソロデビューおめでとう!

「あつ、どうもありがとうございます」

——ハタチになって、なにか変わりました?

「あんまり自分自身の中では変わっていないんですけど、ちょうどハタチっていう区切りのいいトコでネ、少し責任感なんてモノも持とうかなって思っているんですが……特に変わろうとは思っていません。今までどおりやっていきたいと思っています」

——ついにソロデビュー! といった感じがですね!

「なんかね、ソロデビューっていう感じが……。今まではネ、おニャン子とかうしろ髪でやってきたから、デビューっていう響きはまだ実感として湧かないんですけど。でも、1人でやっていく最初のこ

となので、とにかく今は、前向きの姿勢で、なにごとにも頑張っていくという気持ちでいるんです。いただいた曲を一生懸命歌っていこうと思っています」

——そのデビュー曲『麦わらでダンス』なんですけど、今までのあっこちゃんのイメージとはちょっと違いますね。

「今までのうしろ髪ひかれ隊のソロの曲は、静かで、踊りも激しくなく、軽い曲だったんですけど、今度のは踊りが激しいんです、フリが。1回やると、イキギレしちゃうんです。昨日なんか、フリの練習で筋肉痛になりました。曲も踊りもハードなんで、みんながビックリしちゃうんじゃないかな……」

——レコーディングの時は、どんな状況だったの?

「レコーディングの日に詞ができてあがつてきたんですよ。曲は前に聞いていて、カッコよかったんで、どうゆうふうな感じになるのかなって思っていたら、カワイイ感じで……。途中、コーラスの「バカ!」っていうところがカワイイんです。気に入っています」

## INFORMATION



### ●ソロデビュー曲



『麦わらでダンス』秋元康作詞、後藤次利作・編曲の名コンビの曲だ! 発売はポニーキャニオン

### ●その他いろいろ

6月21日に『うしろ髪ひかれ隊 ほらね、春が来た First Concert '88』というライブビデオが出るよ。これは5月2日新宿厚生年金会館での最新ライブなんだ。あっこの姿もクッキリさ。(4,800円・ポニーキャニオン)  
ローソンのCMは新しくなっ  
たし、集英社からは写真集も発売、7月からはフジテレビ系でドラマ出演! と、あっこのソロ活動も本格的に始まるぞ。

### ●ファンクラブ

あっこ1人のファンクラブはないけれど、うしろ髪ひかれ隊のファンクラブで、あっこの応援はバッチシできるよ。もちろん特典もいっぱい!! 入会の申し込み、ファンレターのあて先は、〒162 東京都新宿区市ヶ谷田町2-32第2市ヶ谷マンション5A ☎03 235 1083 うしろ髪ひかれ隊ファンクラブ まで。あっこへの熱い思いを込めたレターを待っているぜ!



# こわがらな に挑戦し ていき たいな

## 自分の可能性を 試してみたいナ...

— この前、うしろ髪ひかれ隊  
としてコンサートをやってきた  
よね? スバリ感想を。

「アレはもう、“サイコー!”と  
いう言葉に尽きるんです。うし  
ろ髪3人になってから初めてだ  
ったから……もう、ノりました。  
お客さんがノってくれたから、  
コッチも頑張らないとネ、とか  
思っ……」

— 『麦わらでダンス』の初披  
露ということになったんだよね。

「もう、すごいドキドキしてた  
んですけど、その半面みんなの  
反応が楽しかったんです。ノ  
ってくれたから、嬉しかった」

— 今後の抱負なんか聞かせて  
くれる?

「とにかく今は自分の可能性を  
試してみたい、っていうのがあ  
ります。まずは歌からはじまる  
んですけど、この歌を一生懸命  
頑張っ歌っていった、少し自  
信がついたら、他のことをネ、  
こわがらないでいろんなことに  
挑戦していきたいと思っていま  
す」

— では、最後に読者のみんな  
にメッセージを」

「これから、ソロで頑張ってい  
くんですけど、まだまだネ、慣  
れないことも、あぶなっかしい  
ところもあると思うんですけど、  
みなさん応援していただき  
たいネ。よろしくお願いします」

## iDOL Data Bank

## あっこちゃんのデータ をキミのパソコンに インプットしよーよ!!

本 名	生稲晃子 (いくいな・あきこ)
ニックネーム	あっこ
生年月日	昭和43年 4月28日
星 座	おうし座
血液型	B型
出身地	東京
サイズ	身長158cm、体重44kg、バスト78cm、ウエスト57cm、ヒップ83cm、足の大きさ23.5cm
出身校	都内某私立短大 2年在学中
趣 味	音楽鑑賞、アクセサリ集め
特 技	鉛筆を両手で同時にまわすこと
家族構成	父、母、兄
歌手デビューはいつ?	昭和63年 5月21日 (ソロ・デビュー)
ディスコグラフィ	★シングル 麦わらでダンス (88.5.21)
TVドラマ出演歴	『あぶない少年』(テレビ東京)
CM出演歴	ローソン
どんな性格?	自分では明るいと思う。わりと考えこむ性格。人は私のことを変と言う
自分の体の好きな所	目
自分の体のきらいな所	ほったた、太い腕
好きなファッション	ワンピースとか、おとなしめの感じのもの
好きなスポーツ	バレーボール
好きな動物	子犬
きらいな動物	ハ虫類、両生類
好きな音楽	ニューミュージック
好きなアーティスト	杉山清貴
好きな食べもの	ラーメン、ケーキ
好きな色	ピンク、白、黒、赤
好きな絵	風景画
好きな場所	海 (夕方 or 冬)
尊敬する人	とくにない
理想の男のコ	意志をしっかりとってる人
きらいな男のコ	優柔不断な人
よくみるTV番組	『レバは年中苦労する』
好きな映画	最近、ぜんぜん見てないのではありません
旅行したい国は?	中国、アメリカ
占いを信じるか?	良いときは信じる
初恋はいつ?	小学校 4年生のとき
いちばんたいせつにし ているもの	ファンの人 (今はファンの人がいちばんたいせつです)
愛読書	日本文学
ライバルはだれ?	別にいません
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	自分の家
キスの経験	ない
チカンにあったことは?	ある
結婚は何歳でしたい?	24~25歳。もうすぐですね
コンピュータをどう思 う?	えらい。頭がいいなあ

## P R E S E N T

## あっこからプレゼント!



自筆イラスト

1名



▲▲あっこちゃん自筆イラストと  
サイン色紙をプレゼント! 本誌  
とじこみハガキに必要事項を記入  
して送ってね。7月7日締め切り



皆さん こんにちは  
6月21日にセカンド  
シングルが出ます。  
よろしくお願いします。  
応援して下さいネ♪

YURI

自筆メッセージ♡

撮影/岩瀬陽一  
スタイリング/  
くまがいさちこ  
ヘア&メイク/宮野充

昨年10月に開かれた芸映プロダク  
ション主催「THE AUDITION」で全国2万人の中から選  
ばれた、国実百合ちゃん。その魅  
力をすべて見せちゃうのタノ

のんびり屋さんだけど  
負けず嫌いなんですヨ





▲1本目の撮影を終え、合同インタビュー後の百合ちゃん。ちょっとしたハプニングもあったけど、カメラを向けるとニコッとVサインしてくれたんだ

## CF撮影に初挑戦!

6月から流れているDENONカセットテープNew RD-XのCFを見たかな? その収録現場で、百合ちゃんのCF撮影初体験の感想を聞いてみたぞ。

▶胸のところに付いているカセットテープがまわっているシーン。実はポケットの中に小型モーターを入れてまわしているんだ。でも不思議なシーンだね

▼ディレクターの注意を真剣に聞いている百合ちゃん。その間もスタイリストやヘアメイクの手が加わっている。本番撮影前の緊張のひとときなのだ



「コマーシャルを撮っているのかいないのかわからない」「モニターを見たら白黒なので白黒かと思いました」「私は動きがスローモーションだからサッとできないんです」「TVで流れるのは、なんか恥ずかしいですね。友だちが見ると言われますし……。でも(ポスターと違って)今度は動いていますから楽しみにしています」 百合ちゃんのお言葉でした。



## みんなに、もっと百合のことを知ってもらいたいな

僕が初めて彼女に会った時は、目にとってもキラキラ輝いていて、ああやっぱり歌手になりたいと思って、第一関門を突破してきたコは、なんか普通のコとは違うなって感じましたね。それからいろいろ見てきているんですが、南国四国の高知出身なので、とてもおっとりしてて、本当に素朴で純情なコなんだって。その中でも、非常に芯の強い、思った事は最後までやりぬく、負けず嫌いな面も感じますね。僕なんかも現場でいろいろ注意するんですが、聞き流すんじゃなくて、真剣にそれに取り組んでいく、本当に芯が強いな、なんて思いますね。

で、彼女のトータルイメージ的な部分ではね、どこにでもいる、クラスの学級委員

長みtainな感じで、明るくみんなに幸せをふりまいていける、そういうアイドルになってもらいたいなって思っています。

今年はいろんな意味で頑張って、いろんな人に国実百合を知ってもらいたいので、みんなも気軽に会いに来てください。

芸映・中村謙次さん



中村マネージャーは百合にぞっこん!



## 幼稚園がキライで脱走したことがあります！

——まずは、百合ちゃんの昔の話をしてほしいんだけど……。

「生まれた時は元気な子だった！」

——生まれた時から元気な子だったんだ。それじゃ、幼稚園のころも元気だったの？

「幼稚園がキライで脱走したことがあります。(笑) 逃げちゃったんです。お母さんに幼稚園まで送ってもらって“ヤダヤダ！”って暴れて逃げちゃったんです。1人でトコトコ逃げてきたんですけど、お母さんが追いかけてきて、木の間に隠れたりしたんですけど、けっきょくは見つかって連れ戻されました」

——けっこうワンパクだったんだ!? その調子で男の子をいじめたりしたのかな？

「ないです!(笑) でも1度だけ男の子を泣かしちゃったことはありますけど! 小学生の時、男の子にからかわれて私が怒ったんですよ! そしたら泣いちゃって……」

——ひっぱたいたんじゃないの？

「手はだしてませんヨ! そんなにひどいことも言ってないのにー!」

——それは不思議だ!(笑) ところで中学時代はどんなことしてたの？

「近所にあるテニスクラブに通っていました。試合にも出ていましたよ!」

## 夢だけで終わらせたら、さびしいでしょ？

——百合ちゃんは、昨年行われた芸映プロダクション主催の『THE AUDITION “Boys and Girls”』で最優秀賞を受賞して芸能界に入ったわけだけど、応募したきっかけを教えてくださいる？

「小学生の時にピンクレディーを見て“歌手になりたいナ!”って思ったんです。夢だけで終わったらさびしいでしょ? だから自分でオーディションさがしてたんです。それで、これがイイと思って応募しました」

——“これだ!”ってひらめいたんだ!

「芸映のタレントさんは、スゴイ人ばかりだから“わっ! ここがイイ!”と思って……」

初めてうった時は、  
あがりまくってしまいましな!

「さびしくなるけど、百合ちゃんの小さい頃からの夢だったんだから、かなってよかったね! 応援するから、がんばってきなさい!」って、家族、友人の期待をせおって、今日もがんばる百合ちゃんにインタビュー。

——なるほど。ちなみに、オーディションに出た時の感想をきかせて!

「一次審査に受かったのも信じられなかったんです。それで本選ってことになって、初めて飛行機に乗って東京に行ったんですヨ。初めてだから、うれしくて……オーディション以外のことで楽しんでました!(笑)」

——デビュー曲「青い制服」を初めて聞いた時の感想は?

「この曲が、私だけの曲なんだ! って思って……なんか不思議な気持ちでした」

——それでは最後に読者のみんなにメッセージを!

「7月には、ファーストアルバムも出ますので、これから夏に向けて一生懸命がんばります。夏にはキャンペーンもあります

から、近くに行った時には、ぜひ見に来て、応援してくださいネ!」



▶ドジったり、驚いたりすると「アララ…」と言うんで、アララちゃんと呼ばれていますノ



# INFORMATION



国実百合ちゃんからのインフォメーション！ まずは新譜情報。6月21日にセカンドシングル『ボーイフレンド』がリリースされるぞ！そして、7月21日にはファン待望のファーストアルバムがリリースされる予定。さあ、今すぐレコード店に行って予約してこようぜ！

つづいて、ファンクラブの情報。百合ちゃんのファンクラブ“SWEET SHOP”ができたよ。詳しくは、☎03 797 0660、国実百合ファンクラブ・SWEET SHOPまで問い合わせてね。

# PRESENT

## 百合3000円ショッピング

今回は、百合ちゃんが文房具をたくさん選んでくれたぞ！さらに、サイン色紙、テレホンカードもプレゼントだ！欲しい人は、本誌とじ込みハガキにプレゼント名を記入して送ってね。しめ切りは7月7日、七夕なのだ。



13名

▲百合ちゃんが、3000円分のプレゼントを選んでくれたのだ。缶ペンケースを1名、ノート6名、下しきを2名、レターセットを2名、日記帳を1名、手帳を1名と合計13名にプレゼントするぞ！百合ちゃんのファンもそうでない困った人も、百合ちゃんを選んだ文房具を手に入れて学問に使えよう！百合ちゃんの選んだ文房具を使って勉強すると、学力向上する……と思うヨ！百合ちゃんを選んでくれた文房具を使って、キミもクラスの人気者になろう！

10名

サイン色紙



5名

テレホンカード  
▲これか、百合ちゃんテレカなのさ！

# iDOL Data Bank

百合ちゃん的全データをキミのパソコンに覚えさせたまえ！

本名	国実百合（くにざね・ゆり）
ニックネーム	アララちゃん
生年月日	昭和45年12月19日
星座	いて座
血液型	O型
出身地	高知県高知市
サイズ	身長155cm、体重45kg、B-W-H 78-58-86 S23cm
出身校	堀越学園高等部在学中
趣味	お菓子作り、テニス
特技	テニス
歌手デビューはいつ？	昭和63年3月16日
ディスコグラフィ	★シングル『青い制服』（'88.3.16）
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	DENON RD-X
どんな性格	のんびりしてるけど、負けず嫌いな
自分の体好きな所	目
自分の体できらいな所	下半身
好きなファッション	カジュアルっぽいのがスキ
好きなスポーツ	テニス
好きな動物	ネコ
きらいな動物	へびとかカエル
好きな音楽	バラードっぽいもの
好きなアーティスト	松田聖子さん
好きな食べ物	甘いもの
好きな色	白、赤、黒
好きな絵	かわいい風景画
好きな場所	明るくて、楽しい所
尊敬する人	両親
理想の男の子	性格がよくて、やさしくて、たよれる人
きらいな男の子	性格がわるくて、不潔な人
よくみるTV	歌番組
好きな映画	E・T
旅行したい国	ヨーロッパ
占いを信じる？	いい時だけ信じます
初恋はいつ？	まだわかりません
いちばん大切にしている物は？	自分です
愛読書	non no、オリーブ
ライバルは誰？	自分自身です
弾ける楽器	トライアングル、笛、ピアノを少し
欲しい物	歌唱力！洋服も欲しいです
キスの経験	ないです
チカンにあったことは？	あります！
結婚は何歳でしたい？	結婚しなくてもいいです
コンピューターをどう思う。	すごいと思う

・アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで「アイドル・データバンク・リスト希望」と書いて送ってください。





歌／生稲晃子  
 作詞／秋元 康  
 作曲／後藤次利  
 編曲／後藤次利

C フジハシフィック音楽出版

ムキッソ デー タンム AKIKO IKUINA  
 T14018Q7V15011V1505<B>D-  
 E-8. R-168E-D-E-8. E-168E-D-E-8. B-168B-A-8A-2  
 A-8. A-168A-G-A-8. A-168A-G-A-G-A-G-B-4<B>D-  
 E-8. E-168E-D-E-8. E-168E-D-E-8. B-168B-A-8A-2  
 FG-FG-A-4D-4E-8. D-168D-E-8E-2  
 R2R4V10Q2F4Q7V15  
 R8E-E-D-E-4<B>D-E-E-E-E-FG-FD-  
 E-8. <B-168B>R8R2R1  
 E-4F4G-A-8A-G-8G-4F4D<B-4.>  
 G-G-FFE-8. D-168D-E-8E-4R2V10Q2F4Q7V15  
 R8E-E-D-E-4<B>D-E-E-E-E-FG-FD-  
 E-8. <B-168B>R8R2R1  
 E-4F4G-A-8A-G-8G-4F4D<B-4.>  
 G-G-FFE-8. D-168D-E-8E-2V12E-4FE-  
 G-4V15<A-4>C-4G-4F2V12A-FE-FD  
 E-2V15F4E-G-8G-2V12E-4FE-  
 G-4V15<A-4>C-4G-4A-4G-4F4G-A-8A-2A-A-G-B-8B-1  
 R2R4<B>D-  
 E-8. E-168E-D-E-8. E-168E-D-E-8. B-168B-A-8A-2  
 A-8. A-168A-G-A-8. A-168A-G-A-G-A-G-B-4<B>D-  
 E-8. E-168E-D-E-8. E-168E-D-E-8. B-168B-A-8A-2  
 FG-FG-A-4D-4E-8. D-168D-E-8E-2  
 G-4H-4A-F4E-8E-R-G-4FD-4E-8E-1  
 S



歌／国実百合  
 作詞／麻生麗二  
 作曲／林 哲司  
 編曲／林 哲司

C Gei-ei Music

ホーイフレンド YURI KUNIZANE  
 T13218Q7V15011V1505  
 G4. G8GR8R4G4F4E-4G4F2. DF8F1  
 E-4. E-8E-R8R4E-4E-4F4E-4F2. GF8F1  
 R4C4DE-4. F4F4GA-4. B-2G4. E-8E-1  
 R4A-4A-A-4. A-4G4FE-4F8F18F1  
 G4. G8GR8R4G4F4E-4G4F2. DF8F1  
 E-4. E-8E-R8R4E-4E-4F4E-4F2. GF8F1  
 R4C4DE-4. F4F4GA-4. B-2G4. E-8E-1  
 R4A-4A-A-4. A-4G4FG4E-8E-1  
 E-4F4G-4A-D-8D-2R8D-E-D-8D-1R1  
 E-4F4G-4A-D-8D-2R2D-A-G-8G-1  
 E-4F4G-4R8G-FE-4D-8D-4C-4  
 D-4E-4F4R8FE-D-4C-8C-4<B>  
 R4E-4E-4E-B-8B-4B-4A-G-A-8A-1R2R4R8G8G-4  
 A-4GR8R8G8G4A-4GR8R8A-8A-4A-4A-4B-G8G4FF8F4R8G8G4  
 A-4GR8R8G8G4A-4GR8R8A-8A-4A-4A-4B-G8G4FF8F2  
 R4E-4E-4F4GF4F8F2R4A-4A-4G4GF4F8FE-E-E-E-  
 F4F4GA-4B-8B-1R4R8GBB-GE-8E-2  
 S

### 妻わらでダンス

妻わらでダンスダンス  
 夏の陽射し 弾ねながら  
 妻わらでダンスダンス  
 浜辺のパレリーナ (ウィーク)  
 貸しボートの小さな赤いテント  
 眠そうな顔で 逃げ込んだ彼 (バカノ)  
 せつかくるまでどこまで来たのに  
 遊んでくれなや 勘ねちゃうからね (ホラホラ)  
 誰かが (誘うけど)  
 私 (ダメダメ)  
 見てるわ / 恋のアトリエ  
 妻わらのぼうしぼうし  
 風にそっと飛ばされて  
 妻わらのぼうしぼうし  
 手持ち無沙汰の夏  
 ねえ つかまえて 早く…… (ネエノ)  
 (なぜ)  
 1年たっても指さし触れずに  
 何んにもないで どういうつもり? (もうすぐ)  
 腫を (胸の中)  
 閉じて (抱かれて)  
 このまま 夢のパカンス  
 妻わらでダンスダンス  
 淋しきせいで  
 陽が沈んだら  
 私はきっと  
 もう踊れない  
 さあ 早く  
 さあ 急いで  
 妻わらでダンスダンス  
 彼の視線 届くまで  
 妻わらでダンスダンス  
 ハートはパレリーナ  
 キスをもちとアンコール!!

### ボーイフレンド

Boyfriend 避暑地へ向う  
 Boyfriend 海岸道路  
 夏の臨時列車と並んで走った  
 Boyfriend サマーハウスの  
 Boyfriend 鍵を開ければ  
 今年も始まるのね…… 大好きな季節  
 あなたから届いた懐しいカード  
 “君は憶えてるかな”と綴られた  
 3つのアルファベット  
 SOS 海の見える図書館  
 SOS そっと握手だけ……  
 去年の夏終る時に  
 手のひらに書いた指文字よ  
 Boyfriend 白いジーンズ  
 Boyfriend まぶしかったわ  
 プールサイドのバーティで  
 紹介されたね  
 好きなひとにと思ってたずっと  
 だから妹でいいと嘆いて  
 あきらめていたの  
 SOS 濡れた砂に寝転び  
 SOS 星の名前教える  
 あなたのこともしるに  
 なたらしいね……とつぶやいた  
 カーク曲がらるたびに南風に少年の影が  
 ふえてくね  
 SOS 暑い避暑地へ走る  
 SOS 胸のセンターラインが  
 ボーイフレンドを恋人に変える  
 SOS 涙いくつ流せば  
 SOS 好きと告げるのかしら  
 9月の砂へとヴァカンスの影が  
 消えるまで……

### お知らせ

このデータバンクを打ち込むと、「アイドル・データバンク」のプログラムでデータの検索中に、そのアイドルの歌のメロディが流れるのだ。プログラム本体が欲しい人は「アイドル・データバンク・リスト希望」(1200円切手を同封) メロディ・プログラムが欲しい人は「メロディ・リスト希望」(1200円切手を同封) 両方欲しい人は「両方希望」(2000円切手を同封) と書いて、返信用封筒を同封してコンプティーク編集部へ送ってください。

### ● INFORMATION ● いままでデータバンクに登場してくれたアイドルたちの最新情報だよ!!

#### 大西結花

大西結花ちゃんの新曲『渚通りのディスコティック』が、6月8日にリリースされました。この曲は12年前に、星ますみさんが歌って大ヒットした曲なんです。それを今っぽく、かつ結花ちゃんのイメージにあわせてアレンジしてあるということです。夏っぽい感じなんて、ぜひ一度きいてみましょうね!

#### 小沢なつき

小沢なつきちゃんの新曲が6月22日にリリースされます。タイトルはまだわからないけど(ゴメンナサイ)みんなで応援しようね! またTV『花のあすか組』では、堂本美子役でがんばっています。アクションシーンも結構あるということで、たいへんだと思うけど、歌にドラマにガンバレ!

#### 北岡夢子

北岡夢子ちゃんが7月23日に、よみうりランド・グリーンステージでファンの集いを開きます。また、7月21日にはセカンドシングルの『告白』がリリースされます。夏には写真集、ビデオも発売されるんで、よろしくね! 以上、夢子ちゃんに関するお問い合わせは、サンミュージック後援会、☎03-354-8500まで。

#### 姫乃樹リカ

5月11日に、セカンドシングル『ときめいて』がリリースされた、姫乃樹リカちゃん。この秋には、ファーストアルバムが発売も予定されているそうです。また、最近では茨城放送、大分放送、熊本放送で『姫乃樹リカのおしゃべりサラダ』というラジオ番組を持ってがんばっているそうです。



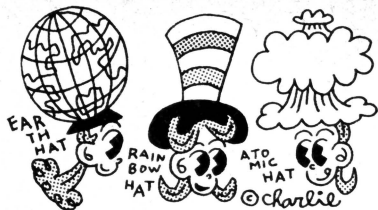
# ひろばのコーナー



- リーダーズトーク&グラフィックゲリラ
- オタクのお宅
- バズルワイズ
- 私の日常生活
- タツラのひとりマント
- ひろくの直撃インタビュー
- インフォメーション
- クイズ
- エキサイティング・ライフラリー
- ビルボード
- プレゼンター



# READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



▼埼玉県 鹿田君菜クン

迫力のイラストですね。

「イースII」は発売前から話題フットウだったけど、実際にプレイしてみてもうだった？とても強そうなフィーナの実顔（というのかな？）が印象的！



▲千葉県 彰クン

ペンネームを変えて心機一転ですか？ 繊細なタッチで、ていねいに描いていますね。ひろコは、魔法使いが好き。だって、実生活じゃ魔法なんて使えないんだもん

先日の眼科検診の時、Tは医者に呼びとめられた。「キミ、目を手術したの?」「いいえ」「じゃあ、顔を洗わなきゃダメだよ」「……」ボクたちはみんなで爆笑した。

神奈川県 森岡 剛



▲愛知県 舞那巴クン

「MARCY」への応援どうもありがとう。キミのが一番最初の「MARCY」関係のイラストでした。砂倉先生にも、よろしく伝えておきますので、これから、どしどし、投稿してね。待ってま〜す



▼東京都 彩晶クン

外国語を学ぶために魔法が習得できたらどんなに楽しいでしょう。パソコンを買ったら、どんどんゲームにトライしてください。「コンプティーク」を参考にしてくださいね



▲大分県 居倉陽子クン

マジメな人柄がしのばれるイラストですね。いよいよ受験ですか？

がんばってね。でも、イラストの投稿の方も忘れちゃ困りますよ。息抜きのつもりでね！

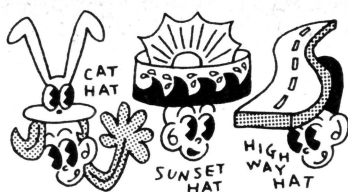
私の学校に、自称「くまさん先生」という妙な先生がいる。髪とひげが一体化して、別かつかないのである。熊というよりは肥満体のライオンで、さらに、彼のまわり、半径1mは非常に洒くく、先日、アル中で入院して、「死んだ」と噂されたが、最近になって、社会復帰したようだ。ねっ妙でしょ？

東京都 山内史生

◀見ためはどうであれ、人柄は良さそうな先生ね。自分で「くまさん先生」と言うところがおちゃめ。アル中で入院するなんてこともあるとは？ 編集部の人にも、くれぐれも注意してもらわなくちゃ（ひろコ）







▼茨城県 地球丸くん

よかったねー！ 進級おめでとう！  
地球丸ファンの人がいっぱいいるんで、  
ピーゾ、この場を伝言板に使ってコミュニ  
ケーションしてくださいませ



私の友人に、月に180円しか使わず(2カ月  
に1度、『キャプテン翼』の単行本を買う)、こつ  
かいの残りは貯金する奴めいます。なぜ貯める  
のかと聞くと、老後のためだと答えます。現在、  
そいつは16歳。そいつの親友は、月に2、3回  
プロ野球を観戦に行くという浪費家。ふたりは  
最強のコンビです。

東京都 寺島貴宏



◀流行の財テク少年ですね。まとま  
った額になったら、どのように運用  
するのでしょうか。そここのころも  
レポートしてみてね (ひろこ)

ピーゾ TANKOです！ 今回で4回目の投稿です

ボツにしないで!!  
どうして一回100万のドラゴンボールを  
盗んでしまった。  
おそろしく  
ますてきで  
いいから



◀東京都 松永貴男くん  
『ドラクエIII』がかんた  
んすぎたって? ひろこ  
なんて、もうみーんが  
終わった頃に、教えても  
らいつつ、やったんだよ

▶愛媛県 榎垣昌秀くん  
あまりの「のせて、の  
せて」コールで、ほとん  
ど宛名及び差出人名が読  
めなかったゾ! でも載  
せたげる!



新学期が始まって久しぶりに学校へ行った時  
のことです。朝の電車に乗っていると、隣りに  
立っていたおじさんが、女の子のおしりをさわ  
っているのを見て、「わっ! やるなあ」と思った  
その時、おじさんは、女の子からみごとなピン  
タをくらった。  
大阪府 北條賢治

◀やはり因果応報というもの  
でしょう。しかし、女の子の  
読者のみなさん、電車の中  
では勇気を持つのです! まあ、  
ひろこには、いらぬ心配だけ  
どね (ひろこ)

この間、郵便局へ行った時  
のことです。80歳はとうに越  
えたと思われるおばあさんが  
窓口にも歩み寄り、係りの人に、  
「40円切手はおいくらですか  
ね?」とたずねていました。

ボクは一瞬、なんのことで  
かわからなかったのですが、  
我に帰って、笑いをこらえる  
のに苦労しました。あと67  
年たてば、ボクも? 気をつ  
けよう。大阪府 田中正明

◀「今週の金曜日って  
何曜日?」とか、よく  
言ってしまうひろこで  
す。これって、ボケの  
始まりなのかしら?

いや、そんなはずは  
ない。でも、もしかして……  
注意しなくちゃ (ひろこ)

▶北海道 あれるぎくん

お誉めの言葉(?)ありがとう。お  
ハガキ多数のため、ヤムを得ず、ボ  
ツにするのがとてもつらい今日この  
頃のひろこです



◀滋賀県 葉林丸くん

なんと12歳! 未来はキミ  
のものです。がんばって投稿し  
て、「グラフィックゲリラ」の星  
になってくださいな。楽しみに  
してよ

本気で  
怒ったら  
波動  
怖いぞ



▲東京都 漢炎剣くん

ひろこが編集者だと想像し  
ているようだが、それは違  
うのですよ。とにかく、これか  
らよろしくね!



# オタクのお宅

いやはや、いきなり始まってしまった「オタクのお宅」です。これは意味もなく面白そーな人んちへ、スケズケ上がりこんでってながめちゃおう、というんでもない企画です。あーあ、ハタ迷惑!!



狭いスペースだけど、どこでも活用しちゃう生活の知恵。なんとか住めるモンですね



どっぴや、なつかしの「りほん」「小学6年生」e.t.c.中のグラビアがまた古くさいったら



モノにこだわる男は、留守番でんわのテープにもこだわる! 種類いろいろの声



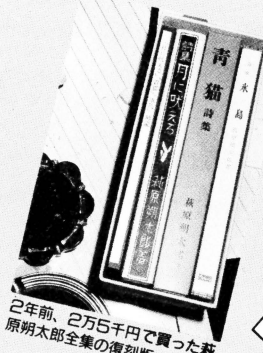
まず、水の入った灰皿で完全に消してから、もう1個のほうへポイ。火事には十分注意



見よっ、このなつかしのアイドルたち! ほんとにこのテのレコードがごそっとあります



なんだかわけわかんない面。関係ないけどぶらさんはブラジル生まれなんだよ



2年前、2万5千円で買った萩原朔太郎全集の復刻版



おたくって、なんて甘美で優しい響き。おたくの定義は、ここでは「マニアックな人」とすることにします。つまり、モノにこだわる人。いつまでも子供の心を持った人。「こだわりを持ったシブイ人」、うーん、いいぞいいぞ、だんだん「クロワッサン」のコピーふうになってきた。

というわけで、第1回目はオシャレな雑誌「ポパイ」にも登場したことのあるという、川崎ぶらさん（ライター・25歳）のお宅におじゃましました。ぶらさんちは京王線の笹塚駅から歩いて約6分、1分以内にローソンと風呂屋とコインランドリーが集約されていて、いかにも独身男性がいつぱい住んでいそうな、家賃2万3千円のアパートの一室がぶらさんの部屋でした。

部屋に足を踏み入れると、いきなり目まいがするほどの物の多さ。6畳ぐらいの狭い中に、ステレオ、TV、レコード、本、机、e.t.c...と、とにかく異様なまでに物が多いのです。さり気なく棚に置いてあるわけわかんない不気味なお面や、ユリ・ゲラー、中山律子などの古いレコードを見て、思わず「これよ!! これぞまさしく『オタクのお宅よ!!』」とコーンしてしまいました。でも、こんなに物があるのに、ぶらさんはどこに何があるか全部わかってるんだそう。「なんでも座ったままモノが取れるんで、ラクなんですよ、はは」と笑っていました。好きな物に囲まれて生活するの、すっごく楽しそー。

## ぶら式空間活用術

「どうやって寝るの?」「じゃあ寝てみましょう」ってことで空間活用術を公開するぶらさん。





# ひろコの直撃インタビュー



## ド・ボク 土木のアイドル！ 人気フ ットウの若ちゃんの登場だ

若林健次さんといえば、今をトキメク『ドトウの笹口組』（「コミックモーニング」でおなじみ）の作者なのである。山ちゃんのようなタイプを想像していた私だが、現れた人は、時任三郎みたいなカッコいい人だったため、ガラにもなく緊張してしまったのである。26歳・牡牛座・A型、からだが強そう（本人談）。

H：ファンレターなんて来ますでしょ？

W：自衛隊の人や土方の人から「がんばってください」なんて言われます。うれしいです。

H：山ちゃんにはモデルがいるんですか？

W：全員いますね。前木さんとか。大学時代、地下鉄工事（淵成増駅）のバイトをしてまして、毎日の行動をメモってたんですよ、300日ぐらい。

H：アイディアって枯渇しません？

W：しほり出しますね。テレビ観たりして（注・氏はテレビっ子である）。いやー、実はこの間、へんな電話がかかって来ましてね。編集部になんですけど。

H：はいはい。

W：『「笹口組」はオレが日記に書いた話だ！』とか言うんですよ。裁判に訴えてやるとか言って。そういう狂気の電話はうれしいですね。

H：ほんと。モテそうですが。ママそうというか。

W：いや、ママじゃないスよ。スケベなのか、狙った人の前では、人見知りしちゃうんですよ。前に、ものすごくかわいい子を紹介されたんだけど、話題が思いつかなくて、うつ向きがちになっちゃって、彼女の手が目にはいったんで、「手、荒れてますね」と言ってしまうって、プチこわれたこともあります。ひとりにしほってじっくりとが去年からの目標です。

H：まあ、もったいない。最後に、若林さんの夢は？

W：幸福な結婚生活。バーベキューパーティができるような500坪の家（土地含む）が欲しい。



イラスト／中野 豪

## ●暑さも吹きとぶホラー映画だ！

全篇40カットに及ぶ殺人シーン、人喰いシーンの連続のあまりのすごさに、全米31州で上映が禁止され、同時に上映された一部の地域では大ヒット、さらにビデオ化されるやいなや驚異のセールス記録を残したショッキング大作『人喰い族』（監督・ウンベルト・レンツィ）がいよいよ日本上陸！

同時上映はSFホラー映画『人間解剖島ドクター・ブッチャー』（監督・フランク・マーティン）。主役のピーターには『サンゲリア』のイアン・マッカロック。6月11日より全国にっかつ系にて上映決定の観賞券を20名にプレゼント。〒150 東京都渋谷区神宮前3-6-5 K2ビル301イーグルズカンパニーまで。

## ●「パソコンサンデー」が変わった！

昭和57年3月にスタートした、「パソコンサンデー」も、この4月で第7期（昭和63年4月～64年3月）にはいる。これまで、ベーシック言語講座、C言語講座、プログラムの作り方、最新ソフト、ハード、パソコン活用事例などの特集で好評を博してきたわけだが、第7期からは、家庭、ビジネスの中に、P A、O A、F A（ファクトリーオートメーション）機器が急速にはいりこんでいる背景を考慮して、「コンピューター社会と上手につき合うノウハウ」を紹介する企画を盛りこみ、コンピュータービジネス番組にしていこうということだ。放映はもちろん毎週日曜日の午前9時30分～10時まで。期待しよう！



## 東洋の神秘『エキサ グラム』!!

誰だって自分の運勢には興味あるよね？ 人気の辻占にはいつも人だかりがしてるしね。『エキサグラム』は占いマガジン『マイ バースデイ』が考案し、(株)バンダイから発売された全く新しい占いグッズだ。単なる占いではなく思想哲学ともいえる易学を素に、誰もが簡単に使えるように工夫されている。

占いは簡単。『体』と呼ばれる3つの玉を上下に振り、5cmの高さから落とし、3つの『体』の落

ちた時点で裏、表の組み合わせを見る。次に、「用」という6つの立方体を取り出す。6つの面には、丸が3つ描かれており、裏が●、表が○というわけだ。『体』の表、裏の組み合わせから、それに合った「用」を選び出し、これを6回繰り返し返し、右から順に並べ、丸の下についている数字を左から読む。

そこにあなたの卦が表われているというわけ。未来はキミの手の中に！ お問い合わせは☎(03)862-0371バンダイまで。



「只今、好評発売中！  
二千五百円也。」



ひろこの  
今月の一冊

## ママがプールを洗う日

### あきらめも時には必要 なのです

9つの短編の登場人物のすべてに共通するのは軽いあきらめである。

登場人物たちは、決して現在、自分の置かれている状況に満足してはいないにもかかわらず、積極的な打開策を見つけようとはしていない。

表題作『ママがプールを洗う日』のステファンは、ママがババと別れて、自分より13歳だけ年上のロニーと再婚し、3人の新しい生活が始まった時から、話すことをやめてしまう。ママやロニーに不満を持っているのなら、怒りをぶちまけるとかなんとか方法がありそうなもんだし、家出だって、だんまりよりは人間味がある。彼は、自分が彼らを理解す

るのを拒否したかわりに、自分の心を、彼らに理解させるのも拒否したわけだ。そのやり方は、あいまいで自分でも自分を判断しかね、もて余している。夜が始まる頃、夏が始まる頃が好きだと彼は言う。泣きたくなくなるほどだ。あきらめながら生きることを始める時の一步を踏み出す前の一瞬の沈黙だったのかも。



P. カメロン著  
筑摩書房 1200円

## マンハッタン・アフター・ダーク

サンダースといえば、800ページを越える大作が多い作家だ。大作でありながら、これほど読みやすい文章を書く人はいないだろう。いい小説を読んだとか、色々なことを学んだとか、そういった読後充実感、あまりサンダースの小説には感じることはないけれど、サンダースの小説なら絶対に面白く読めるという信頼感が持てるというところに、アメリカで屈指のベストセラー作家といわれている力量がある。

そして翻訳がいい。ちょっと硬派な語り口を小鷹信光氏はみごとに日本語のハードボイルド口調に訳している。海外ものはあくまでも翻訳者の力量、知性、感性を通して伝達されるものだ。もしかすると「マンハッタン・アフター・ダーク」の訳文は、原文よりも名文であるかもしれない。それほど読み心地がいい。そして訳者はイキナ「あ

## BOOK REVIEW



### パパラギ

岡崎照男訳

パパラギとは、サモア語で「空を破って現れた人」という意味であり、西サモアのウボル島ティアベアに住む酋長ツアイビにとって、それはヨーロッパ人のことだった。本書はツアイビの演説集で、パパラギのもたらした文明が、いかに見せかけだけのものであるかを説いている。目からウロコが落ちたような気がした。

立風書房  
580円

### 愛のさかあがり



角川書店  
880円

### 愛のさかあがり・地の巻

とり・みき著

愛を求めるミキヲくんのするどい観察記録は、まさに路上考現学である！ と、赤瀬川原平氏も言っておられます。この地の巻では、「イタイ語」と「ちょっと貧しい話」「街角のオジギビト」がすぐれもの。

じっくり読んで、笑ったり、感心したり、痛がったり、あきらめたりしてみてくださいませ。

### [Jinx]



荒俣 宏

角川文庫  
340円

### ジックス

荒俣宏著

「帝都物語」の著者が、博物学者の本領を発揮して、いまやブームのジックスについての知識を披露してくれた。本書は恋愛、結婚編。『ホワイト・マジック』として普及しつつある善用できる呪術の効用についての実例がいっぱい。これから、恋愛もしくは結婚しようというみなさん、読んだ人と読まない人では差がつかますよ。



富士見文庫  
540円

### ブラッド・ソード①

O. モリス、O. ジョンソン著

長いルールの説明にびっくりしないであらう。今まで、ゲームブックは、最も手軽にRPGを楽しむ手段だったわけだが、この『ブラッド・ソード』を読んでプレイすれば、キャンペーンとはどんなに楽しいものなのか、わくわくのうちに身についちゃうのだ。3巻完結になっているので、後の2巻も見逃がさないでね。



# アペタイザーに終 わらない短編も あるのだ!



イラスト／中村 亮

とがき」を書いてくれた。この小説の主人公ラニハンに、作者のローレンス・サンダースを紹介させているのだ。私もその調子を真似て、あとはラニハン自身に語らせよう。

わたしは保険調査会社〈トリプルI〉の調査員。お得意さんは大小の保険会社。保険金が支払われるまえに、キナ臭いところがないかどうか、徹底的に調べるタフな男達をそろえている。ある日のわたしの仕事ぶりを話してみようか。

視界には2人の人間がはいっていた。男と女。わたしは男のほうに神経を集中していたが、先手をとったのは女のほうだった。ほっそりしたしなやかな手が、蛇のようになめらかにバッグのなかにしのびこみ、ふたたびあらわれたときには、かわいいハジキがしっかりと握られていたのだ。

さっと身をかわすと同時に、わたしの手

刀が女の手首を打った。骨が碎ける音。小さな拳銃が床に落ちる。女に駆けよった男が、かたわらにひざまづき両腕にかかえた。「ステラ、ああ、かわいそうに。ぼくが悪かったんだ。なんでもする。罪は全部ぼくがかぶるよ」

といった調子でわたしの仕事は一件落着となるのだが、この夫婦の場合は手のこんだ保険金詐欺だった。ロングアイランドのくたびれた自宅に10万ドルの保険をかけ、機械いじりの得意な亭主が火焰弾をこしらえ、電話線に接続した。外から電話をかけると同時に火がつく仕掛けだ。

そんなわけでわたしの仕事は、保険会社から金を騙し盗ろうという連中の手口を暴き、ときには身を危険にさらすことだってある。まあ、バーボンでも飲みながら、わたしの話を楽しんでくれたまえ。



▲ローレンス・サンダース著 徳間文庫480円

## NTT電話裏マニュアルver2

電話フリークス研究会編



衝撃のヴァージョン1から1年、めまぐるしく変わる通信事情に合わせて全面的に改訂したヴァージョン2が登場。

電話及びファクシミリに関するハッカーの方法だけでなく、市場に出まわるさまざまな電話機の長所、短所が分析されている。

また、電話料金を安く上げるハウトゥなど、使える一冊である。

(株)データハウス  
960円



新潮文庫  
320円

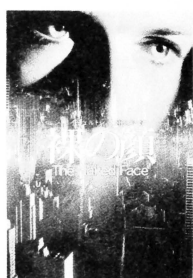
## 街のオキテ

泉麻人著

おなじみ『街のオキテ』の文庫版。より新鮮でイキのいいネタもつけ加えられており、日持ちがしないため、買ったら一日で読み切るか、あるいは、サラララップになるんで冷凍庫で保存するように。世の中、なんかちょっと変だなと思える人が多い。そういう人って、きっと掟に背いて暮らしてるんじゃないかな？

## 裸の顔

シドニー・シェルドン著



ハヤカワ文庫  
400円

出せばベストセラーの億万長者作家、S. シェルドンの処女作がようやく再評価された。映画化も決定したこの作品は、1970年のマンハッタンを舞台にしたサスペンス。精神分析医ハンソンのごく身近な人間ふたりが殺害された。そしてついに彼自身にも魔の手が伸びる。そう、前の2件の殺人も、実は彼を狙ったものだったのだ。



日本出版社  
850円

## アート オブ ドラゴンズヘブン

小林誠著

モデラーとしても大活躍の著者の作品集。SFメカ漫画の第一人者、小林誠の世界を存分に楽しもう。『ドラゴンズヘブンフィルムコミック』やプランニングプロットなどのおマケもいっぱいついており、なかなか得た気分。

戦争の仕事ってなんだか楽しそうなのです。



Charlie's Easy N

The logo is a black, horizontally-oriented oval. Inside the oval, the word "Charlie" is written in a white, cursive script. Below it, the word "Easy" is written in a white, sans-serif font. To the right of "Easy" is a small white Japanese character "の" (no). To the left of "の" is a large, stylized white letter "N" filled with a black dot pattern. To the right of "の" is the Japanese word "イージー" (easy) in a white, sans-serif font. The entire logo is surrounded by a white border of small, stylized white buildings or houses.

NEW YORK METSは今年も強い  
ソー！ てなわけ： NEW YORKERの中  
には ヤンキース VS メッツの 決戦  
を夢みる人も少なくないのだ。4  
ーリーの場合 そんなことどうでもい  
ないんだけど ビールを食んだる野球  
観戦するのに ひとくソソられる小生  
質上、夏を待たずに行きまゐりま  
した。あこがれのヤンキーススタジアム！  
ここは勾配が急だし フェンスも  
異常に低いので どこにすかっても  
迫力！ ファウルボールを取る野球クル

チャーリーのサインが出たら攻め開始の合図→  
 スロでもらったヤンキースのかさをみんなで  
 ワレワレまわすのだ

© 1988 Charlie

結果は6割の試合に8-1で2×6の大敗...

## P • QUIZ

パズル・クイズ

## The logo for the game 'UZZLE' is displayed vertically. The letters 'U', 'Z', 'L', and 'E' are stacked in a column, each within its own square. The letter 'Z' is positioned slightly higher and to the right, overlapping the 'U' and 'L' squares. The letters are in a bold, sans-serif font.

オレが留守の間に、誰かが部屋に侵入したらしい。

4つのものがなくなったのだ。左が出かける前の部屋、右が帰宅した時の部屋だ。パズル・コップのキミなら、何と何がなくなったのからすぐわかるはずだね? 「関係ないよ」なんて冷たいことを言わないで、どうかひとつ捜してね! 答えがわかった人は、官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7 16市ヶ谷K Tビル4 Fコンプティーク編集部まで送られまし。







# 私の日常生活

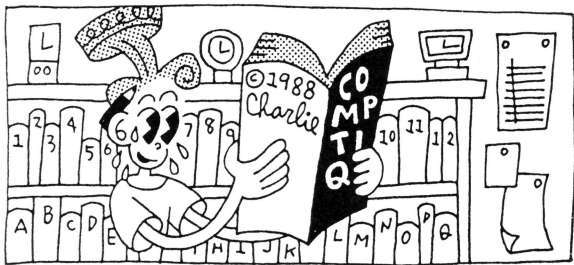


小我恋次郎  
おかにいじろ 26歳  
超感覚芸人。ポスト・と  
んねるずとして活躍中。

へへっ。俺が世界的に無名の俳優兼コメディアン兼ライター兼カフト犬……ってつまんねーじゃねーかの小我恋次郎だけども。日常生活……って、最近ヒマで何もしないねーんだけど、まあゴールデンウィークのことでも書いておくか。 (↑スクラッチ)

5月2日 コミックコンプティークの原稿アチ込んで、編集部から帰ろうと電車に乗ってたら、上人が乗っていたので……そりあそをつけた。永田町の改札で上人は切符をなくして駅員にしきりに英語で謝っていた。少し可哀相に思ったが、社会のルールは守らなくてはならない。

5月3日 事ム所で仕事の打合せをした後、新宿のサウナに行く。真つ仲間からサウナに行くなんて変な奴、とよく人に言われるが、それでも俺はサウナが好きだ。それはスリルがあるからだ。サウナルームには時々、肌



絵を書いた人がいる。たいてい怖い顔をした人だ。そーゆー人とサウナルームで2人つきりになったりすると、怖くてすぐスリルがある。たまにはこっちの顔を覗んだりなんかする人がいて、しょうがないんで「えへへ」とか愛想笑いしたりなんかして、ほんと楽しい。この日はいなくて残念。

5月4日 何をしたか覚えていない。

5月5日 前日から徹夜で、年末に出るファミコンソフトのサウンドプログラムを打ち込んでいた (俺って何でもやるんだよね) ので、ひびく眠かったが映画を観に行った。上人の映画だ。『ビバリーヒルズコップ』。やっぱり、エディ・マーフィーはおもしろい。さすがアメリカの「黒い鉄ちゃん」と言われるだけのことはある。帰りに新しいギターを買った……。あれ、もうスヘーすがないじゃねーか。いや。終わっちゃえ。今日はデートだしな。

## タリヲのひとりと

### 今月は生稲晃子ちゃん!! 歴史的1日に立ち会った



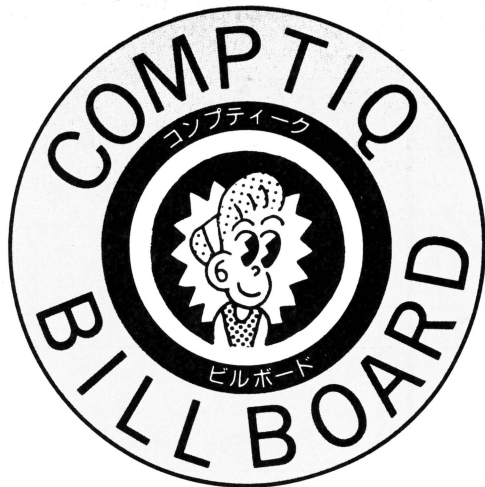
▲20本のローソクを吹き消すアッコと、それを祝うスタッフ。私は写っていない

幸せな1日だった。今月の表紙、生稲晃子ちゃんの撮影は、彼女の20歳の誕生日の前日。つまりワタシは、アッコの2度と来ない10代最後の日に、彼女と同じ時間を過ごしてしまったわけだ。そして、このコンプ7月号の表紙は、彼女の10代ファイナルショットというわけ。キミたちも、そこんトコよく理解して、今月号を家宝にしないかい。ところで、当然のようワタシは、Birthday Cake を贈り、彼女の誕生日を祝ってきた。それが左の写真だ。満足満足。

先月の懺悔

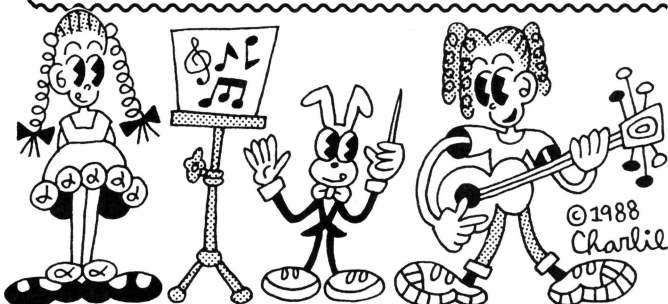
今月は目次に誤植がいっぱいありました。まず98ページの、「甞兵」は「甞兵」の誤りです。次に123ページの英文タイトル「ルセイターズ」の英文タイトルは、正しくは「Mysterious Guy」です。次、159ページは「大日本ウヒョウヒョウ読書新聞」で、日本ウヒョウヒョウヒョウ読書新聞。また、話は変わった懐しの「カクレサトウ」は84ページの下の方に落ちておりました。残念ながら発見者ナシ。来月より発見者5名にTシャツをプレゼント。





読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じてても編集部では責任を負いかねます。

注：W千とは、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙のことです。



## ゆずりたい

●PC 8801 SR用ソフト『ソーサリアン』を4000円ぐらいで、『イース』『ワールドゴルフII』を3500円以上で、『悪女伝説』『魔女サンドラ』『ラブチェイサー』を3000円以上で、『ディーヴァ』『覇邪の封印』を2500円ぐらいで譲ります。すべて、箱、マニュアル付。

条件の良い人を優先。W千でご連絡を。  
〒350-02 埼玉県坂戸市千代田2-11-8

亀山一広

●FM 77 A V用3.5インチ2Dソフト『ウィザードリィ I、II』『ヤシャ』を各3500~4000円ぐらいで、『ディーヴァ』『ファイアーボール』『ウルティマIV』『ザナドゥ・シナリオII』『覇邪の封印』『ウイングマ

ン2』『レイドック』を各2500~3000円ぐらいで譲ります。

すべて箱、マニュアル付で新品同様。なるべく高額の方を優先。W千でのご連絡をお待ちしております。  
〒814-01 福岡県福岡市早良区次郎丸553-3 炭谷龍一

●FM 7用テープ版ソフト『ハイドライド』『ハイドライドII』『トリートン』『ウイングマン』『ウイングマン2』『テラ4001』『地球戦士ライザー』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『ポートピア連続殺人事件』『軽井沢誘拐案内』『サイキックシティ』『エルドラド伝奇』を各1500円+送料300円で譲ります。

すべて、箱、マニュアル付。W千で連絡を。  
〒395-01 長野県飯田市三日月市場1290-9

山崎修史

●PC 8801 SR用ソフト『ザナドゥ』を2500円、『マイト・アンド・マジック』を4000円で譲ります。どちらも箱、マニュアル付。W千で連絡を。  
〒962-04 福島県岩瀬郡岩瀬村大字大久保字北田165-5

降矢 剛

●X1シリーズ用ソフト『夢幻の心臓II』『アスピックススペシャル』を各3000円ぐらい、『ザナドゥ』『大戦略X1』『ヴァリス』『ロマンシア』『アルバトロス』『太陽の神殿』を各3500~4000円、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』を3500円ぐらい、『信長の野望・全国版』を4500円ぐらいで譲ります。すべて箱、マニュアル付。W千での連絡をお待ちしています。  
〒675-12 兵庫県加古川市上荘町井ノノ479

山本泰男

●PC 8801 SR用ソフト『スーパー大戦

## ガイジンさんに聞こう！



### 「ガイジン」と呼ばれるのは全然平気！

今月から始まったこのコーナー、日本に住むガイジンさんに、「ニッポンのここがおいしい！」「ニッポンのこれはすばらしい！」というふうに、母国とニッポンの違いを指摘してもらおうという趣旨のもとに展開していこうと思う。第1回めは、(株)ソフトウェア・リサーチ・アソシエツのSE、Erik Poelさん(25歳)にお話を伺った。

ボクはErik Poel、オランダ人です。

5歳から16歳まで横浜に住んでいて、その後、オランダに戻り、大学はケンブリッジ、そして23歳の時にまた日本に来ました。というのも、日本が好き

なので、ぜひまた戻って来ようと思ったからです。大都市で、東京ほど安全なところはないと思う。アムステルダムでは、お金を入れるベルトまで売っているほど危険です。

2度めに来日した時、初めは日本語へただったけど、忘れていたことがばかどんだん頭の後ろから出てくるようになった。うれしいね。パンとミルクだけは日本の

ものはダメ。この点ではオランダ強いからね。オランダから友だちが来たらぜひ見せたいのがラッシュアワーの電車。日本のラッシュアワーはオランダでも有名で、みんな一度は経験したいと思ってるんだ。次は、アメリカに住んでみたいと思っている。(談)





略』を5000円ぐらいで、『ソーサリアン』『ハイドライド3』『ワールドゴルフII』『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『アート・オブ・ウォー』『ザナドゥI、II』を各4000円、『マイト・アンド・マジック』『ウルティマIV』『イース』『ウィザードリィ2』を各3000円で、『プラスティ』『夢幻の心臓II』『ファンタジアン』『ザ・スクリーマー』『ベビーメーカー』を各2000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。値引可。W千でご連絡を。〒241 神奈川県横浜市旭区さちが丘107-13 山田輝彦

●MSX用2DDソフト『イース』『うる星やつら』『ラブチェイサー』を各3000~3500円、『ディーヴァ』『ザナドゥ』を2000~2500円、『めぞん一刻』『ルパン三世・カリオストロの城』『F1スピリット』を各2500~3000円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付。

希望価格を明記の上、W千で連絡を。〒246 神奈川県横浜市瀬谷区阿久和町3660-22 与倉 猛

●PC 8801SR用ソフト『女神転生』『ルクソール』『ヴァリス』『ヤシャ』『ゼリアード』を各2000円~2500円で、『めぞん一刻』を2000円で、『ハイドライドII』を1000円~1500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。送料込み。W千で連絡を。〒703 岡山県岡山市東川原250-36 中塚浩章

●PC 8801mkII SR用ソフト『ヤシャ』『ガイアの紋章』『レジェンド』を各3000円、『アルゴ』『リザード』を各2500円、『エプシロン3』を2000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。連絡はW千で。〒441-12 愛知県宝飯郡一宮町大字一宮字大プロ23-211 梅村茂樹

●PC 9801用5インチ2HDソフト『太平洋の嵐』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『ヤシャ』『マイト・アンド・マジック』を3500円、PC 9801用5インチ2DDソフト『ソーサリアン』『イース』『イースII』『マンハッタン・レクイエム』を3000円で譲ります。

すべて箱、マニュアル付の完動品です。W千で連絡を。〒567 大阪府茨木市宇野

辺2-6-45 沢西康成  
●セガマークIII本体を5000円、PC 8801SR用ソフト『クリムゾン』を3000~4000円、『アルゴ』『うる星やつら』『ウイングマン2』を各2000~2500円、『ライザ』『新竹取物語』を各1500~2000円で譲ります。『アルゴ』以外は箱、マニュアル有。W千で。〒979-13 福島県双葉郡大熊町大字下野上字大野447 長沼宏安  
●X1ターボモデル10(CZ-850C)を2万円です。〒565 大阪府吹田市山田東1-31A-202 山口修司

## ゆずってホシイ

●PC 8801VA用ソフト『太平洋の嵐』を5500円ぐらい、『かわいそう物語』を3000円ぐらい、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』『スーパー大戦略』を各4000円ぐらい、『王子びんぶん物語』『セイレーン』を各3000円ぐらいで譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。すべて送料込みの金額です。まずはW千で。〒144 東京都大田区蒲田5-30-11-732

藤本敏帆  
●X1シリーズ用5インチ2Dソフト『ブラックオニキス』『ザ・ファイアー・クリスタル』をセットで3000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W千で連絡を。〒808-01 福岡県北九州市若松区畠田1-3-28

佐藤裕介  
●セガマークIII用ソフト『スケバン刑事II』『ロッキー』を1500円以下で、『エイリアンシンドローム』『SDI』を2000円以下で譲ってください。マニュアル付で、多少でも安く譲ってくれる方を優先。くわしくはW千で連絡を。〒845 佐賀県小城市小城町大字松尾3934 富増 孝

●PC 9801用5インチ2HDソフト『大戦略II』『マイト・アンド・マジック』を4000円ぐらいで、『ウルティマIV』『エルスリード戦史』を各3500円ぐらいで譲ってください。

箱、マニュアル付を希望。W千で連絡を。〒736 広島県広島市安芸区船越南2-9-17 池田正宏

# 大江戸裏ワールド

中野 豪



●PC 8801SR用5Dソフト『ハイドライド3』『ソーサリアン』『ゼリアード』『ミスター・プロ野球』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を各3500円、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ウルティマIV』『ワールドゴルフII』『信長の野望・全国版』を各2500円で譲

## 観てから遊ぶか? 遊ってから観るか!?

角川書店の人気ノベルズがタカラからゲームとして発売される。名づけて「あそBON」。角川書店既刊の『花のあすか組』『ぼくらの七日間戦争』『新里見八犬伝』『帝都物語』のストーリーが、システム手帳の中にボードゲームとして収められているというわけ。7月上旬発売、880円。さらに、次のアンケートに答えてくれた人の中から抽選で30名の方にプレゼントもある。今月号のとじこみアンケートハガキに番号で答えてね。あなたは、この夏、公開される『花のあすか組』『ぼくらの七日間戦争』(併映)を観たいですか。該当する番号を書いてね。1. ぜひ観たい。(とくに観たい方も書いてね) 2. 時間があれば観てもよい。 3. 観るつもりはない。



▲7月上旬の発売を前に30名にプレゼントだ!



ってください。すべて、箱、マニュアル付の  
完動品希望。W千で連絡を。〒511 三重県  
桑名市西別所 2138-24 今井公彦

●PC 8801 FH用ソフト『ぎゅわんぶら  
あ自己中心派』を2500円ぐらいで、『ミ  
スター・プロ野球』を3500~4000円で、『蒼  
き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を3000円  
で譲ってください。箱、マニュアル付を希  
望。W千で連絡を。〒998 山形県酒田市千  
石町1-3-18 伊藤成規

●MSX用ロム版『シャロム』を2000円、『ヤ  
ングシャーロックホームズ』を1500円、  
『夢大陸アドベンチャー』『魔城伝説』『ザ・  
ブラックオニキス』『夢幻戦士ヴァリス』『軽  
井沢誘拐案内』を各1000円で、MSX用テー  
プ版『ウイングマン』『ウイングマン2』  
『Tokyoナンバストリート』『ライザー』を  
各1500円で譲ってください。とりあえず  
W千でご連絡を。〒301 茨城県竜ヶ崎市の松  
葉5-9-20 蜂谷恭徳

## 交換したい

●当方のPC 8801 SR用ソフト『ソーサ  
リアン』『ガイレーム』のいずれかと、あ  
なたの『ザナドゥ』『太陽の神殿』『覇者の封  
印』のいずれかを交換してください。お互  
いに箱、マニュアルはつけましょう。W千で  
連絡を。気長に待ちます。〒210 神奈川県  
川崎市川崎区中島1-15-2 坂本修一

●当方のファミコン用ソフト『女神転生』  
『ファミリーボクシング』『魔鐘』『ドンキー  
コングJr.』『ピンボール』のいずれかと、  
あなたの『ウィザードリィ』を、交換して  
ください。まずはW千で。〒430 静岡県浜  
松市佐藤町66 杉浦俊介

●当方のPC 8801 SR用ソフト『拔忍伝  
説』『うる星やつら』『天使たちの午後II』(す  
べて箱、マニュアル付、美品)と、あなたの  
『イースII』『アンジェラス』『信長の野望・全  
国版』のいずれかを交換しましょう。箱、  
マニュアル付を希望。W千で連絡を。  
〒581 大阪府八尾市志紀町南3-32-1 ス  
カイハイツ 904 時田貴士

●私のセガマークIII用ソフト『アフターバ  
ーナー』『ファンタジーゾーンII』『モン  
スターワールド』『グレートテニス』『グレート  
サッカー』『マシンガンジョー』『エイリアン  
シンドローム』のいずれかと、きみの『覇  
者の封印』『SD』『アウトラン』『ハングオ  
ン』『ファミリーゲームズ』『赤い光弾シ  
リオンII』『ザ・プロ野球』『ワールドサッ  
カー』『グレートバレーボール』のいずれかを交換  
してください。まずはW千で。〒370-26 群  
馬県甘楽郡下仁田町川井 283-5 大塚英行

●PC 8801 MR用ソフト『ウイングマン

2』『ロマンシア』『夢幻の心臓II』『ウルテ  
ィマIV』『マカカー』『ザ・スクリーマー』  
『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『賢者の遺言』  
『覇者の封印』『リグラス』『蒼き狼と白き牝  
鹿・ジンギスカン』と、あなたの『ファン  
タジーI、II』『マンハッタン・レクイエム』  
『ソーサリアン』『サイキックウォー』のい  
ずれかを交換してください。箱、マニュアル  
はお互いにつけましょう。W千で連絡を。

〒400-04 山梨県中巨摩郡甲西町下宮地  
584 名執静次

●当方のPC 8801用ソフト『ガイレーム』  
(箱、マニュアル付)と、あなたの『ゼ  
リアード』『マイト・アンド・マジック』(で  
きればV A専用)のいずれかを交換してく  
ださい。箱、マニュアル付を希望。W千で  
ご連絡を。〒022 岩手県大船渡市盛町下館下  
7-52 大友康文



●当方のPC 8801 SR用5Dソフト『ハイ  
ドライド3』『スーパー大戦略』『蒼き狼と白  
き牝鹿・ジンギスカン』(以上、箱、マニュアル  
有)、『信長の野望・全国版』『三国志』(以  
上、箱、マニュアルなし)のいずれかと、あ  
なたの『イースII』を交換してください。  
送料はこちら持ち。上のソフト全部と『イ  
ースII』の交換も可。W千で連絡を。〒875  
大分県臼杵市江無田 37 下谷ゆたか

●当方のX1用ソフト(5D)『うる星やつ  
ら』『めぞん一刻』『ジーザス』『アリオン』  
『ディーヴァ』『女神転生』『ファイナルゾ  
ーン』(すべて箱、マニュアル付の美品)のい  
ずれかと、あなたの『天使たちの午後シ  
リーズ』を交換してください。箱、マニュアル  
付を希望。W千で連絡を。〒321-01 栃木県  
宇都宮市南町4-6 吉津谷芳和

●当方のFM77A V用3.5 Dソフト『ザナ  
ドゥI、II』(箱、マニュアル付)とあなた  
の『ウィザードリィ1、2』を交換してく  
ださい。箱、マニュアル付を希望。W千で

連絡を。〒960 福島県福島市太平寺堰ノ上  
75-1 佐藤 誠

## 会員募集etc

### ●『PROJECT・FINAL』発足!

自分達で創造する新しいクラブです。  
活動はファンタジーに限定させていただきます。  
熱き夢に燃える若者よ、結集せよ。  
特に女の子なら大歓迎!! 興味のある方  
は、60円切手を同封の上、下記までご連絡  
ください。〒567 大阪府茨木市原3-12-44  
松本一樹

### ●『RAPSDODY』会員募集中

当サークルでは、コンピュータおよびゲ  
ーム専用機に興味のある方を募集していま  
す。会の運営方針は参加すること。意欲的  
な人は大歓迎です。活動内容は会誌を通し  
ての情報交換です。詳しいことは、60円切  
手を同封の上、下記までご連絡を。  
〒041 北海道函館市鍛冶1-35-17 赤川哲  
也

### ●『ソフト完全無制覇集団』同志を募る!!

我がクラブは、不完全迷宮ソフト解説集  
団です。要するに解けないソフトを同志間  
で交換売買し、解けないことの悦びを共に  
分かち合おうとする集団です。諸君の中  
でなかなか解けないでほこりをかぶっている  
ソフトをお待ちの方、交換売買し、共に苦  
しみを味わいませんか? すでに解説済み  
のソフトも大歓迎。今回、募る同志は、  
MSX、MSX2及びPC 8801 ユーザーです。  
我こそはと思う方、下記までご連絡を。  
〒761-01 香川県高松市高松町 2062-22  
田村直樹

### ●『D.C.C.』会員募集中!

PC 8801 シリーズのディスクユーザー  
を募集しています。活動内容はソフトの情  
報交換です。入会金、会費等は一切ありま  
せん。入会希望の方は、60円切手を同封の  
上、下記まで。〒518-04 三重県名張市桔梗  
が丘2-3-24 大槻延宏

### ●『バーニング★アップル』会員募集中

当倶楽部は発足したばかりで、PC 8801  
系のユーザーの会員を募集しています。

ゲームの攻略や同人ソフトの制作など  
の他に、会員同志の交流のための会誌づく  
りをするなど、楽しむことを目的としてい  
ます。年齢、性別は問いません。女の子は特  
に歓迎です。あなたの入会をスタッフ一同  
お待ちしております。入会希望者は、60円切  
手を同封の上、下記までご連絡を!

まだまだ未熟な私たちですが、新会員の  
皆様と共にがんばりたいと思います。  
〒753 山口県山口市湯田温泉6-1-16  
岸 健一





## サムシング・ニュー のスウェットだ!

ルーカスフィルム製作の『ボールプレイ  
ザー』が、日本ではボニーキャニオンから  
発売になった。というわけで、ノベルティ  
グッズとして、真っ赤なスウェットの上  
下を5名様にプレゼント。S.M.L.のサイズを  
明記してね。



## 応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこ  
みハガキのアンケートに答えてくれた  
人の中から抽選で決定します。当選者  
の発表は発送をもってかえさせていた  
だきます。しめきりは'88年7月7日。



## 恵美ちゃんのグッド ナイトキット

テレビ「花のあすか組」の九楽あすか役、  
小高恵美ちゃんのネーム入りお泊まりセッ  
トを5名様に! ハブラシ、フェイスタ  
オル、化粧品のミニボトルが2本はいってま  
す。旅行や徹夜のお伴にどうぞ。ボニー  
キャニオン提供。

## 2 弾! テレ カ プレ ゼ ン ト の 第

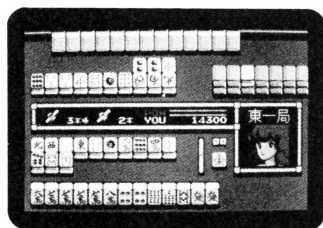


『コミックコンプティーク』創刊記念のテ  
レカプレゼント第2弾は、『爆走CITY』が好  
評連載中の田中正仁先生のオリジナルイ  
ラストだ。10名様にプレゼント。わかってる  
だろうと思うけど非売品なのだ。

## 秘雑 け学 つに っ強 てい 知の つが モ タ テ る



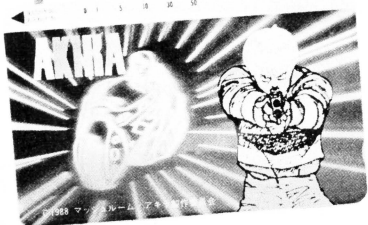
ハードからは、ためになるクイズがいっ  
ぱいあったソフト『雑学オリンピック・  
わたなべわたる編』のポスターを20名にプ  
レゼント。なにしろ人気のわたなべわたる  
のはじけそうなポスターだ!



## 麻雀必勝の素がつま ったデータディスク

デービーソフトの『今夜も朝までハワフ  
ルまあじゃん』の中から『エキサイトま  
あじゃん』のデータディスクのX1用を5名、  
PC8801用を5名にプレゼント。

これさえあれば、勝利の女神はキミにホ  
ホエむであらう!



## 「アキラ」のホログラ ムテレカ

アキラファンクラブより、ホログラムテ  
レホンカードを10名にプレゼント。アキ  
ラファンクラブは、この度、会員増員を予  
定しているとのことで、入会希望者は、☎  
(03)202-0493スタジオハード内アキラフ  
ァンクラブまで連絡されし。



## 『ランボー3』の磁石

『ランボー3・怒りのアフガン』がいよいよ  
6月11日よりロードショー開始。実戦を  
ものぐりアティーとの前評判だ! その  
シルベスタ・ランボー・スタローンのマ  
グネットを東宝東和より20名に!



# 夏のボーナス一括払い。金利0

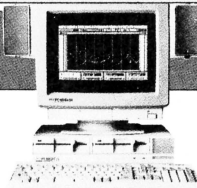
## 満足できる超特価 & 超低金利が魅力です。

1. 全品長期保証付  
(メーカー保証1年+当社保証1年)
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。(1~72回払いOK)
4. 代金引換システム。  
(商品引渡時の代金支払いでOK)
5. ボーナス2回払いOK。  
(月々のお支払いはなし)
6. 夏のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。  
(日曜・祭日配達可。離島は有料)



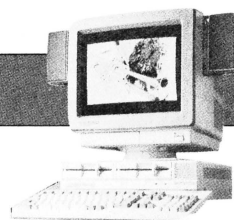
### PC-8801FA

12音源搭載による  
強力サウンド。



プラン728	88FAお買得基本セット	32%引
PC-8801FA CU-14BD (0.42mm, アナログCRT) フランクディスク(5インチ2D) × 10枚 定価合計	168,000円 64,800円 17,000円 249,800円	<b>特価 169,800円</b> 7,000円 × 18回 5,000円 × 24回 3,000円 × 36回 4,500円 × 48回 ボーナス21,600円 × 3回 ボーナス19,200円 × 4回 ボーナス16,600円 × 6回 ボーナス なし

プラン729	88FA純正基本セット	TELにて
PC-8801FA PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD × 10枚 (3M) 定価合計	168,000円 118,000円 17,000円 303,000円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 9,000円 × 18回 6,000円 × 24回 3,000円 × 36回 5,100円 × 48回 ボーナス20,800円 × 3回 ボーナス21,200円 × 4回 ボーナス21,500円 × 6回 ボーナス なし



### PC-8801MA

12音源搭載。  
1MタイプFDD内蔵。

プラン732	88MA純正基本セット	TELにて
PC-8801MA PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD × 10枚 (3M) 定価合計	198,000円 118,000円 24,000円 340,000円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 10,000円 × 18回 7,000円 × 24回 4,000円 × 36回 5,700円 × 48回 ボーナス24,500円 × 3回 ボーナス22,500円 × 4回 ボーナス20,500円 × 6回 ボーナス なし

プラン733	88MAお買得ワープロセット	39%引
PC-8801MA CU-14AD (0.39mm, アナログCRT) TR-24CL (80桁, カラー熱転写プリンター) プリンターケーブル ユーカラT (ワープロソフト, アート機能付) PC-8872 (マウス) SR-007 (縦型4段ハソコンラック) SR-007M (マウスステップ) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD) × 10枚 定価合計	198,000円 84,800円 69,800円 4,500円 30,000円 9,800円 24,500円 5,800円 480円 24,000円 456,680円	<b>特価 278,000円</b> 9,000円 × 24回 5,000円 × 36回 3,000円 × 48回 5,600円 × 60回 ボーナス22,400円 × 4回 ボーナス22,800円 × 6回 ボーナス23,000円 × 8回 ボーナス なし

プラン734	88MA本格ワープロセット	31%引
PC-8801MA CU-14AD (0.39mm, 高解像度CRT) PC-PR101 TL2 (80桁, カラー熱転写プリンター) Shogun2 (7777, テキスト・表計算・通信, クラシック) ユーカラT (ワープロソフト, アート機能付) PV-A1200mk2 (1200dpi モデル) SR-007 (縦型4段ハソコンラック) SR-007M (マウスステップ) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD) × 10枚 定価合計	198,000円 84,800円 34,800円 9,800円 24,800円 24,500円 5,800円 480円 24,000円 490,780円	<b>特価 335,000円</b> 10,000円 × 24回 7,000円 × 36回 5,000円 × 48回 6,800円 × 60回 ボーナス32,100円 × 4回 ボーナス21,600円 × 6回 ボーナス19,400円 × 8回 ボーナス なし

プラン730	88FA超お買得ワープロセット	40%引
PC-8801FA PC-KD854 (0.39mm, アナログCRT) TR-24CL (80桁, カラー熱転写プリンター) プリンターケーブル ユーカラT (ワープロソフト) ED-3000 (縦型4段ハソコンラック) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2D) × 10枚 定価合計	168,000円 89,800円 69,800円 4,500円 9,800円 24,800円 480円 17,000円 384,180円	<b>特価 229,800円</b> 10,000円 × 18回 7,000円 × 24回 4,000円 × 36回 5,600円 × 48回 ボーナス22,700円 × 4回 ボーナス21,100円 × 4回 ボーナス19,600円 × 6回 ボーナス なし

プラン731	88FAオーディオ・ビジュアルセット	TELにて
PC-8801FA PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ・回転台付き) PC-PR101 TL2 (80桁, カラー熱転写プリンター) PC-8801-17 (65536色表示可能) PS88-012-2W (ハイトソール) ミュージアム・サウンドボード II (音楽の7777) PC-8872 (マウス) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2D) × 10枚 定価合計	168,000円 118,000円 83,800円 49,800円 15,000円 12,800円 9,800円 480円 17,000円 474,680円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 10,000円 × 24回 7,000円 × 36回 5,000円 × 48回 7,000円 × 60回 ボーナス34,800円 × 4回 ボーナス23,500円 × 6回 ボーナス20,800円 × 8回 ボーナス なし

プラン737	88VA2純正基本セット	TELにて
PC-88VA2 PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD × 10枚 (3M ディスクセット) 定価合計	298,000円 118,000円 24,000円 440,000円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 10,000円 × 24回 6,000円 × 36回 4,000円 × 48回 6,400円 × 60回 ボーナス29,200円 × 4回 ボーナス23,400円 × 6回 ボーナス22,100円 × 8回 ボーナス なし

プラン738	88VA2オーディオビジュアルセット	TELにて
PC-88VA2 PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ付, 回転台付) PC-PR101 TL2 (80桁, カラー熱転写プリンター) PC-88VA103-HMW (インスタントミュージック) PC-88VA-11K (ビデオボード) 5インチ2HD × 10枚 (3M ディスクセット) 定価合計	298,000円 118,000円 83,800円 14,000円 39,800円 24,000円 577,600円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 9,000円 × 36回 6,000円 × 48回 5,000円 × 60回 7,400円 × 72回 ボーナス24,800円 × 6回 ボーナス25,200円 × 8回 ボーナス21,000円 × 10回 ボーナス なし

プラン739	88VA3純正基本セット	TELにて
PC-88VA3 PC-TV352 (0.39mm, TV内蔵CRT) PC-PR406H (80桁, 高速カラー熱転写プリンター) PS88VA104-HMW (バーナードライクイメージャーフルP) SR-007 (縦型4段ハソコンラック) SR-007M (マウスステップ) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD) × 10枚 定価合計	398,000円 115,000円 94,800円 28,000円 24,500円 5,800円 480円 24,000円 540,000円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 8,000円 × 36回 6,000円 × 48回 4,000円 × 60回 6,800円 × 72回 ボーナス24,700円 × 6回 ボーナス20,400円 × 8回 ボーナス23,100円 × 10回 ボーナス なし

プラン740	88VA3ディスクパブリッシングセット	TELにて
PC-88VA3 PC-KD863S (アンフ内蔵, スピーカ・回転台付き) PC-PR406H (80桁, 高速カラー熱転写プリンター) PS88VA104-HMW (バーナードライクイメージャーフルP) SR-007 (縦型4段ハソコンラック) SR-007M (マウスステップ) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD) × 10枚 定価合計	398,000円 115,000円 94,800円 28,000円 24,500円 5,800円 480円 24,000円 690,580円	<b>ウェーブ・アイ特価</b> 10,000円 × 36回 8,000円 × 48回 6,000円 × 60回 8,500円 × 72回 ボーナス30,800円 × 6回 ボーナス22,500円 × 8回 ボーナス22,700円 × 10回 ボーナス なし



# お申し込みは料金無料の フリーダイヤルで!!

# 0120-009898

## 受付時間

9:30~19:00 電話一本即納!

沢 0466(43)1775 静岡 0542(54)0696  
 横 011(771)4971 名古屋 052(581)4325  
 岡 0196(24)3172 大阪 06(362)5057  
 台 022(267)5371 広島 082(293)0811  
 湯 0252(75)5076 福岡 092(481)0502  
 京 03(226)9286 F A X 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

## 68000 ACE ACEHD

K68000にHDモデル登場。  
 ますます熱くなる。  
 パーソナルワークステーション



### プラン741 X68000ACE純正基本セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FM77-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスク)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウスケーブル)	5,800円
定価合計	279,800円

### ウェーブ・アイ特価

8,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

### プラン743 X68000ACEHD純正基本セット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FM77-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスク)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウスケーブル)	5,800円
定価合計	279,800円

### ウェーブ・アイ特価

8,500円×36回	ボーナス29,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

### プラン744 X68000ACEHDミュージックセット TELにて

FM-77AV40EX	168,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FM77-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスク)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウスケーブル)	5,800円
定価合計	279,800円

### ウェーブ・アイ特価

12,000円×36回	ボーナス32,300円×6回
9,000円×48回	ボーナス26,900円×8回
6,000円×60回	ボーナス31,500円×10回
9,800円×72回	ボーナス なし

## Panasonic A1F

### プラン759 A1F基本セット 28%引

A1F(フロッピー搭載)	54,800円
内蔵専用2000文字CRT	66,000円
JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

### ウェーブ・アイ特価

8,100円×12回	ボーナス なし
5,600円×18回	ボーナス なし
4,300円×24回	ボーナス なし
3,000円×36回	ボーナス なし

## 3BIT MSX2 HB-FIXD

### プラン758 F1XD基本セット TELにて

F1XD	54,800円
1-14G(2000文字、TV内蔵)	66,000円
ケーブル	3,000円
-303T(連射式ジョイパッド)	2,000円
定価合計	125,800円

### ウェーブ・アイ特価

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし

## FM77AV40EX 20EX

ワープロも、パソコン通信も  
 アニメも。もちろんAVも。  
 ぜんぶに強い。  
 楽しめる高性能パソコン。



### プラン748 AV40EX純正基本セット 39%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D(4050文字、カラーCRT)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	279,800円

### 特価 169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,600円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

### プラン751 AV40EX純正アートセット 33%引

FM-77AV40EX	168,000円
FMDPC231D	89,800円
FM-PR2032(80枚、カラー熱転写漢字プリンター)	80,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FM77-101(マウス)	12,800円
3.5インチ2DD×10枚(ディスク)	22,000円
SR-007(縦型4段ラック)	24,500円
SR-007M(マウスケーブル)	5,800円
定価合計	452,700円

### 特価 299,800円

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

### プラン752 AV20EX純正基本セット 46%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV付)	89,800円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	239,800円

### 特価 128,000円

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス なし

### プラン753 AV20EXワープロアートセット 41%引

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
TR-24CLF(80枚、カラー熱転写プリンター)	89,800円
プリンターケーブル	4,500円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
いりどりAV(ワープロ、グラフィック機能付)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚(ディスク)	22,000円
ED-3000(縦型4段パソコンラック)	22,800円
定価合計	391,700円

### 特価 228,000円

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

## turbo II

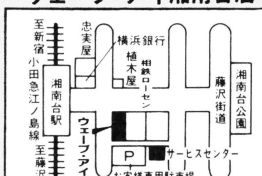
### プラン746 ターボII純正基本セット TELにて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
5インチ2HD×10枚(3Mディスク)	24,000円
定価合計	313,600円

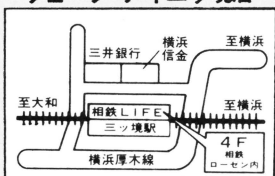
### ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

### ウェーブ・アイ湘南台店



### ウェーブ・アイ三ツ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台1-10-1  
 株ウェーブ・アイ  
 コンピュータ・アイ  
 デパート  
 係

住所  
氏名  
年齢  
電話番号  
保護者名 (20才未満の方)  
商品名  
支払い方法  
月々円  
円  
円

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467  
 株ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1  
 ※ 第二・第三火曜日 定休日



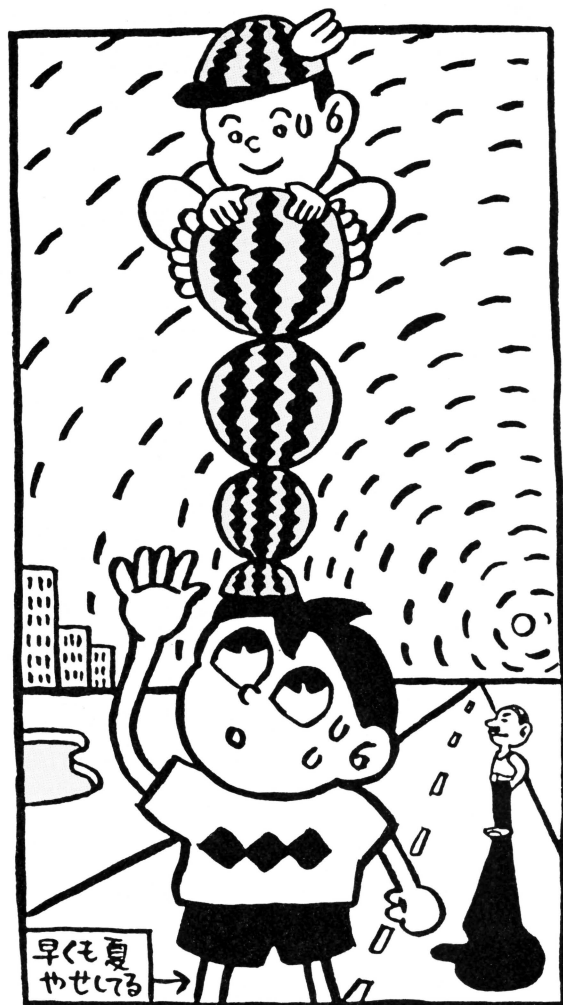
# Hard

今月のNEW PRODUCTSは、キミをミュージシャンにしてくれる電子楽器から、変わり電卓まで、大小さまざまな商品を紹介しちゃうよ。ZOOM UPは、ヤマハの

# Pack

「エクスパンダーモジュール」の登場だ。ついに、部屋の片すみで眠っているキーボードたちを甦えらせることができる！ 心して読むように!!

# Page



## NEW PRODUCT ①

### ひたすらジョーク電卓 VS 意外に使える電卓

やれメモリ機能だの、30種類の関数が使えらだのと、電卓が機能で競争する時代はもう古い。今や「オヤッ?」とか「へー!」というお遊び感覚、オシャレ感覚で競争する時代なのだ。

なかでも、遊び感覚のキワメツケなのが、バンダイが出した「パズルカル」(3,900円)。一見するとごく普通の電卓だけど、こいつが実はとんでもない電卓なのだ。

まず、キーが簡単に外れるようになっている。これだけだと「キーがすぐ外れる!」と消費者組合から文句を言われる、単なる欠陥商品にすぎないが、なんと、そのキーをどこにはめ込んでもちゃんと使えるという超変態電卓なのだ。さらに恐ろしいことには「6」

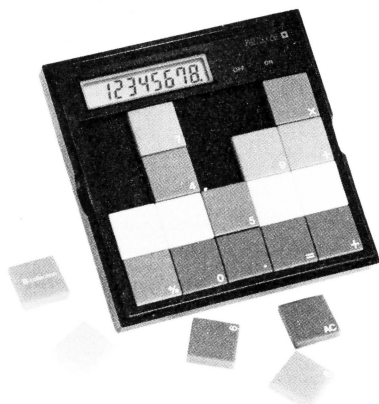
を逆さまに付けると「9」と入力できるし、「1」を横に付ければ「-」になるという徹底ぶり。うーん、実用性はまったくないけど、ひたすらおもしろい電卓だ。「だから何なの?」と聞く人には、無用の長物だよ。

もう1つはオリент時計が出した「キロミリくん」。電卓の角に円盤が付いて、曲線に沿って転がせば長さがミリまたはインチ単位で8ケタまで計れる。うん、これは意外に使えるそうだね。やろうと思えば、学校までの距離だって計れるし……冗談!

地図などの距離を計るには縮尺の分母の数を入力しておいて、後は地図の上を動かせば、キロまたはマイル単位で表示してくれるという便利さだ。これならグニャグニャの道の距離も一発だね。問い合わせ/バンダイ ☎(03) 842-5155 オリент時計 ☎(03) 255-2727



▲オリент時計「キロミリくん」4,000円



▲バンダイ「パズルカル」3,900円  
ついに電卓までオモチャになってしまった!?



## NEW PRODUCT ②

### ハイ、おもちゃが大好きです。文句あつか!

何を隠そう、最近のビジネスマンはオモチャが大好きなのだ。システム手帳だって、電話番号を覚える電子手帳だって、ハンディワープロだって、ハンディコピーだって「仕事に使う……」なんてのは、単なるタテマエ。本当は、単にいろんなオモチャを持って歩きたいだけなのだ。断言してもいいけど、誰かが（これは、仕事に使える……）という口実さえ考えだしてくれれば、RCカーだってアタッシュケースに入れて歩くよ、きっと。

これを私は「こんな物を学校に持ってきてきちゃいけないよ、校則なんだから」世代の逆襲と呼んでいる。そうなのだ、昔、おもちゃを学校に持って行って取りあげられていた世代が、その時の不完全燃焼を今になって再燃させているのが、昨今のステイショナリーグッズ大流行の本当の理由と私は読んでいる。

などという深遠な分析はともかく、そんなオモチャ大好きビジネスマンにまたしても魅力的な新製品がサンヨーから出た。それが、この「システムバ



▲三洋電機「システムバック」  
6,000円 オプションが豊富だ

ック」(6,000円)だ。

「システムバック」はアラームクロック、イヤホン式AMラジオ、カード電卓を標準装備したステイショナリーグッズだ。これだけでも、「こんな物を学校に持ってきてきちゃいけないよ、校則なんだから」世代の逆襲心をくすぐるのに十分なのに、この世代の心理を熟知している製品の開発者は、さらに強力な手を用意している。その手の名は、「オプション」だ。

「オプション」。クソー、参ったぜ!今の日本人の若きビジネスマンは、この言葉に弱い。「あなたの個性を彩る」

とか「さらにパワーアップした××は」とかいう言葉につられ、どれだけのオプションが売られたことか!車のタイヤやアルミホイールに始まり、海外旅行のオプションツアー、ハンディワープロのオプションの携帯用ケース、みんな私は買いました。ハイ。

電話帳・メモ帳に使える「データメモ電卓」(4,000円)、「レート換算電卓」(3,000円)、「ドライバーセット」(1,000円)、「ソーイングセット」(1,000円)……これも、きっと私は買ってしまいうに違いない……。問い合わせ / 三洋電機 ☎(06)443-5144

## NEW PRODUCT ③

### バカチョン楽器 万歳!

最近の電子楽器はおもしろい。と言っても私がおもしろいと思っているのは、バカッ高いやつではなくて、手頃な値段のもの、たとえばヤマハのショルキーやカシオのデジタルギターだ。

こういった楽器でうれしいことは、「簡単にできます。難しいことはありません」という低姿勢で作られているから、初心者でも安心して演奏できることと、「安さ」がビックリしたり、爆発しているお店で買えるから、楽器屋さんに行ってビビらなくても良いことだ。キミにだって、まともな楽器屋さんで、すましたオネーさんに「いかがですか?」とモミ手で寄ってこられたり、変な楽器屋さんで、獅子舞みたいなアンちゃんにハードロックのスケールを

弾かれて威嚇されたことがあるだろう?

そんな「楽器屋さんコワイ」私にピッタリの楽器がまたひとつ増えた。それがカシオの「デジタルホーンDH-100」(33,000円)だ。

「デジタルホーン」は見た目には、サクソソっくりだが、サクソのようにリードがあるわけではない。ただ息を吹きこんで、適当にキー押してやれば音が出る超簡単楽器。それどころか息を吹きこまなくて、キーを押えるだけで音の出る「練習モード」なんてもので用意されている。もちろん、息を吹きこめば息の強さで音の強弱がつけられるし。音の種類もサキソフォンやトランペットなど6種類が用意されている。本体にスピーカーが内蔵されているから、単体でも音が出るし、MIDI出力端子も用意されているから、他の音源を鳴らすこともできる。

問い合わせ / カシオ ☎(03)347-4811

▼カシオ計算機「デジタルホーン DH-100」33,000円





## NEW PRODUCT ④

CD1枚とこの電卓、  
どっちを選ぶ?

電子メモ機能付きの電卓も、どんどん安くなってきた。もはや、ビジネスマンのおしゃれステイショナリーではなくて、誰でも使える値段だ。たとえば、このシャープの「PA-370」なんて、たったの3,500円。これなら気軽に買える。

安いと言っても機能が足りなければどうしようもないけど、この「PA-370」はなかなかのもの。カナ文字で70

人分の電話番号を記憶できるし、おまけにスケジュール機能もあるから、日付、時刻、用件も簡単にメモできる。表示も12ケタ2行表示だから見やすい。シークレット機能があるから秘密のデートを他の人に見られる心配もない。彼女の電話番号やデートの予定もバッチリだ。

こういった電卓はまわりが持っていないうち、すかさず買って見せびらかすに限る。みんなが買ってしまっただけでは全然おもしろくないというのは真理だ。CD1枚とこの電卓、キミはどっちを選ぶ?

問い合わせ/シャープ☎(03)260-1161

▼シャープ 電子メモ「PA-370」3,500円  
70人分の電話番号を記憶できる優れもの



## NEW PRODUCT ⑤

ビンビンな  
カースキャナー

誰か何と言おうと、文字よりも画像の方がピンピンになるのだ。さらにカラーだとなおさらピンピンなのだ……。というわけで、ピンピンアヘアヘなパソコン時代の必修科目が「読み込み屋、イメちゃん」ことイメージスキャナーなのである。

イメージスキャナーと言えば、業界

のリーダーは、いわずと知れたエプソンさん。そのエプソンの新製品がこの「GT-4000」(198,000円)だ。この価格で最大A4サイズまでのイメージを、なんと1600万色、256階調で読み取るんだぜ! しかも、かの名機「GT-3000」の後継機種だから「GT-3000」に対応したソフトで、即使える。うーむ。すげえ。

問い合わせ/エプソン☎(03)377-7001



▲エプソン カラーイメージスキャナ 「GT-4000」 198,000円

Z

## EMでキーボードが甦える!

これがあれば、キミもミュージシャン  
になれるゾ!!

ショルキーを買ったけど、最近、限界を感じてね……。クラビノーバやポータートーンにも飽きてきたし……。そうかそうか、ウン、分かった。俺にくれ! くれったら、くれ!

くれたら、浮いたお金で、あたしやヤマハが今度出したエクспанダーモジュール「EMシリーズ」に投資して遊ぶんじゃい! だから、くれ!!

あー、冗談のような書きだしになったけど、もし本当にくれる人がいたら遠慮なく「コンプティーク、ZOOMUP係」宛てに送って欲しい……

さて、くれない人のために、しょう

がない「EMシリーズ」説明しよう。本当は説明したくないんだが、まっ、仕事ですから……。プツプツ。

「EMシリーズ」というのは、今度一挙に5種類も出た、部屋の片隅でくすぶっているショルキーやクラビノーバを復活させる「花咲かじいさんの灰」のようなありがたい製品だ。

ディスクレコーダー「EMQ-1」は、演奏の録音装置だ。うーん、この「録音」という言葉は、正確ではないな……。正確には「演奏記録装置」と呼ぶべきだろう。

MIDI楽器というのは、知っての通

り、楽器間を、音ではなくて「今、鍵盤のどのキーをどれくらいの強さで押したよ」というデータをやりとりしている。だから、このデータを記録すれば、音でなく、演奏そのもののデータを記録することができるわけ。「EMQ-1」はこの演奏データを記録するためのものだ。

「EMQ-1」は、演奏データをメモリー上に9曲分記録できる。さらに記録されているデータに、別のデータをオーバーダビング(多重録音)できる。つまり再生しながら、さらに演奏し、両方を重ねて記録するなんてこともできるんだ。これを利用すれば、1回、1回は指1本で弾いた演奏も、まるでプロが10本の指を使って演奏したように見せかけることも可能なんだ。メモリー上のデータは、クイックディスク(ちいさなフロッピーね)に片面9曲、



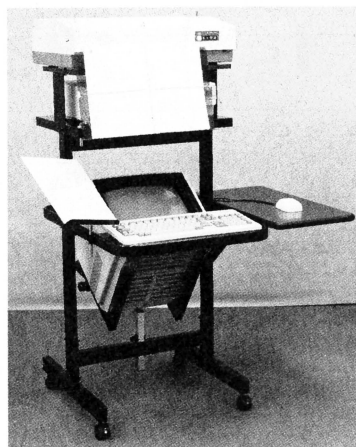
## NEW PRODUCT ⑥

### ゲーセンのゲーム は見やすい!

その昔「書見台」(だったと思う)という物があったのを知ってる人はいるだろうか? 本を立てかける台のようなもので、この方が本が読みやすいと言われていた。ところが、こいつが実にあざとい商品で、一度は買うが、いつのまにか使われなくなり、必ずどこかに消えてしまった。なぜ使わなくなるか? 理由は簡単。ぜんぜん読みやすくなかったからだ。読みやすけれ

ば、使わなくなるはずはない。

これと同じことがパソコンのディスプレイにも言える。私は、声を大にして叫びたい。誰がディスプレイを机の上に置くかと決めたのだ! あれは絶対に間違っている。あれはディスプレイが机の上にしか置く場所のなかった頃の悪習をそのまま放置しているにすぎない。ディスプレイも机に埋め込まれた方がずーっと、ずーっと見やすい。ゲーセンの机タイプのゲームって、意外と見やすいだろ? というわけで、私は日本クリエイタの「エルゴデスク」を薦める。価格は49,500円から。問い合わせ/国分寺郵便局私書箱29号へ郵便で



▲日本クリエイタ「エルゴデスク」49,500円〜ゲーセン感覚でワープロが打てる!?

## NEW PRODUCT ⑦

### これは地雷探知機 じゃないぞ!

将来、大学に受かった時に一人暮らしをする可能性のあるキミ! 大先輩から忠告を与える。心して聞きなさい。

その一。電化製品で一番必要なのは冷蔵庫だ。これがあれば、とかく不精なキミも、食べ物を腐らせる割合がぐっと減る。なによりビールが冷やせる。

その二。洗濯機を一人一台持つのは

意味がない。近所の仲の良い友だちと共同で持てば十分。なくてもコインランドリーという強力な助っ人がいる。

その三。掃除機だって共同で十分。だいたい、そんなに掃除をするわけがない。しかし、コイン掃除機なんてのはないから、共同で買う時は、友だちのアパート間で移動が楽なやつにしないさい。たとえば、このデイパックみたいなやつ。こいつは「CV-GT13B」というやつで59,000円もするけど3,4人で共同で買えば、さほど高くない。

問い合わせ/日立製作所☎(03)258-1111



▲日立製作所 掃除機「CV-GT13B」59,000円 掃除が楽しくなるかな!?

m

両面で18曲保存できる。

「EMT-10」はAWMサウンドエクスパンダー、「EMT-1」はFMサウンドエクスパンダーと呼ばれ、ともにクラビノーバやポータートーンにない、いろいろな音源モジュールだ。

「EMT-10」のAWMというのは「アドバンスト・ウェーブ・メモリー」の略。これはPCM録音方式を発展させた音源のことだ。と言われてもボクにも良く分らないが、要するにPCM方式なのだから、実際の楽器の音をメモリーに記録しているんだろう。つまりリアルな音が期待できるってわけ。音の種類はピアノ、エレピ、ハーブシコード、ギター、ストリングス、ブラス、ベースなど12種類ある。

一方の「EMT-1」は、デジタル音源・FM音源を採用した音源モジュールで32種類の音を内蔵している。

u

「EMT-10」、「EMT-1」とともに音色をメローにしたり、ブライツにしたりワンタッチで変化させるサウンドシフターを内蔵している。

「EMR-1」は、おなじみデジタルドラマー。8ビート、16ビート、ポップス、ディスコ、ロックンロール、スイ



p

ング、バラード、シャッフル、サンバ、ボサノバ、レゲエなど32種類のリズムを37種類の楽器の音できざんでくれる。楽器の音は、もちろんPCM録音だから、じつにリアルだ。

デジタルリバーブ「EME-1」は説明不要かな? そう、演奏をよりリアルにする残響装置だ。クラシックホールやライブハウス風の残響を付けてくれる装置だ。

なっ、これ全部そろえれば、1人バンドだって可能だろ? でも、あたしやクラビノーバもポータートーンもないわけ。だから、キミのをくれっ!

価格は「EMQ-1」が39,800円、「EMT-10」が49,800円、「EMT-1」、「EMR-1」、「EME-1」がそれぞれ29,800円だ。

問い合わせ/ヤマハ☎(03)572-3121





# 池ちゃんの88講座

(突然登場し、今は  
正体不明である)



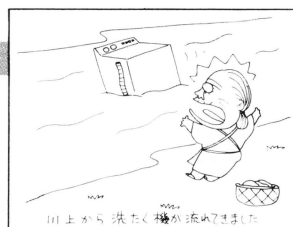
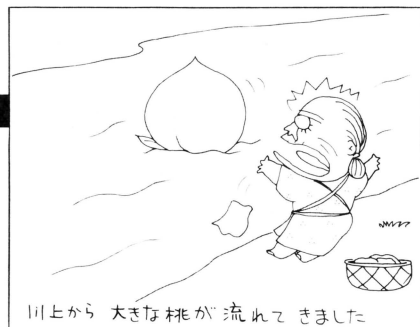
新コーナー登場! 「池ちゃんの88講座」  
は、88を使ったおもしろい遊び方を紹介  
していきます

## PC-88VAと「Pi」で4コママンガを 作っちゃお!

マルチエン  
ディング桃太郎



▲イメージスキャナを使えば「Pi」  
は、イラストを読みこむことだって  
できちゃう。だから、イラストはい  
つものように紙に描けばOK。後は  
1枚1枚のカードにイラストを読み  
こめば第1段階は終了だ。そして、  
ボタンを押せば、次のカードが表示  
されるように定義してやる。今回は  
次のコマに進むのに3つの選択がで  
きるよう、各カードには3つのボタ  
ンを付けることにした



▲ボタンを押すと定義  
されている次の画面が  
表示される。これで4  
コママンガができる



▲カードには文字を書  
くこともできる。今回  
の4コママンガは手書  
きの文字を使ったけれ  
ど、ストーリーの説明  
やセリフは、「Pi」で  
書くという手もある

### VAが変わった!



1年ぶりにモデルチェンジをした88  
VA。BASIC、メインROM、サ  
ウンド関係が大幅に強化され、ADP  
CM機能もつくなど、よりパワフルな  
パソコンに生まれ変わった。VA3では、  
パソコン初の大容量9.3メガバイトの  
3.5インチフロッピー採用という新し  
いトレンドを示したのは、みんなも知  
ってのとおりだ。

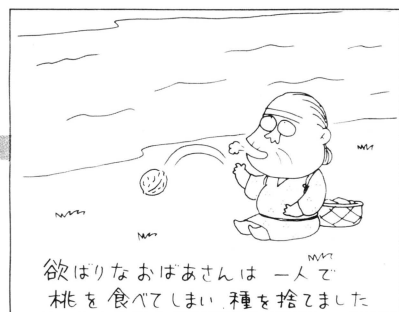
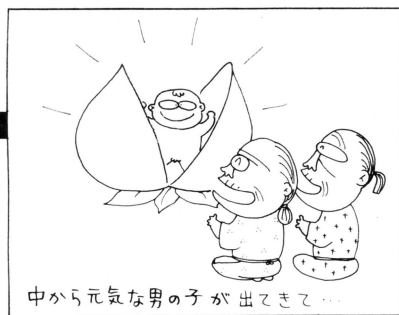
ハードだけではなく、ソフトでも新  
しい方向を示すものが発表されている。  
それが、パーソナル・インフォメーシ

ョン・ツール=Piだ。

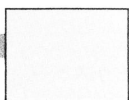
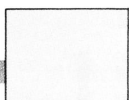
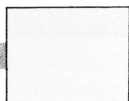
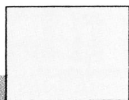
「Pi」は、文字や絵はもとより「ア  
ニメフレイマー」で作ったアニメ、B  
ASICや「インスタントミュージク」  
で作った音楽、サンプリングした  
音声まで、カード上のデータとして取  
りこめる強力なカード型ソフトだ。

あらゆるデータを取りこめる「Pi」  
と、大量のデータを保存できる9.3メガ  
フロッピーの組み合わせは、これまでの  
ハードやソフトでは実現できなかった  
新しいパソコンの世界を予感させる。

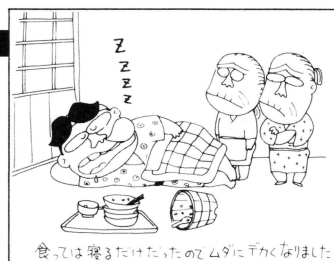
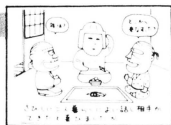
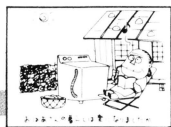




▶次の画面を出すと同時に、F M音源を使った音楽を出すことできる。効果音に使うと4コママンガがグッと楽しくなるね



▶PCM録音を使えば、セリフやリアルな音も使える。話す4コママンガだって作れちゃうよ。「アニメフレイマー」を使ったアニメもOK。絵と音と声とアニメ、これらをフルに活用すれば、相当な効果が期待できる



## マルチエンディングの4コママンガだ！

パーソナルインフォメーションツール「Pi」は、文字や絵はもちろん、アニメフレイマーで作った「アニメ」、F M音源を使った音楽やPCM録音した音までも、カードとして保存できる新世代のカード型データベースだ。

カードに登録したボタンを押すと次のカードにジャンプしたり音を出したりいろいろなことができる。と、言うことは、別に今までの住所録のような、いかにも「データベースでござい」って使い方にこだわる必要はないわけ。アイデアしだい、これまでのデータベースの枠を超えた使い方ができる。頭の柔軟(?)なコンプティーク編集部は、こいつで一発遊んじゃろう、という事になった。その遊びのエジキに

なったのが、イラストレータの中野豪さん。なんと「Pi」を使って、27種類のオチを持つ「マルチエンディング4コママンガ」を書いてもらおうという案が出たのだ。(マルチエンディング4コママンガってのは、コマからコマに移る時に3択式で次の展開を変えられるようにしたもの。3×3×3で計27個の4コマ目があるってわけ) そうとは知らないG O!さんは、「パソコンを使って4コママンガをお願いしたいんですが……」という電話に、「いいすっよ」と気楽にOKを出したのだ。(ふふふ……知らぬがほとけさ!) もちろん、くわしい打ち合せのとき、G O!さんは、「ギョエー」と叫んだが、後のまつり。「イラストレーターに二言はねー



だろ!」という池ちゃんの恐喝に屈し、上のようなマンガを描き始めたわけ。このマンガ、完成したらみんなにプレゼントするから、欲しい人はハガキで応募してね。

それから「池ちゃんの88講座」では「Pi」活用のアイデアを大募集 중이다。こんなふうに使おうとおもしろいじゃない、ってアイデアをどんどん送って欲しい。おもしろいアイデアには、池ちゃんからの豪華プレゼントもあるよ。オリジナリティあふれるアイデアを待ってるぜよ!



WELCOME TO

Macintosh

## 効果音+アクション!! 暗黒城に攻めこむめだ!

先に言っておくが、ここで紹介するゲームは、その動きや効果音が非常に楽しい。主人公が歩いたり階段を昇ったり降りたりするさまや、ジャンプしたり高い所から落ちたり、さらには(酷なようだが)死にざままでのすべてが「天晴!」と言いたくなるくらい。それもいちいちサンプリングされた音声や効果音とともに、オーバーなアクションを伴っているからなおさらおかしい。絶対に必見。

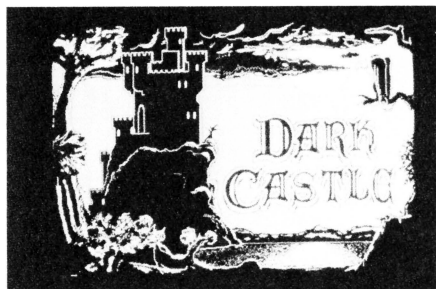
まずは『ダーク・キャッスル』。この名前だけを聞いてピンと来る人もいと思う。昔、アスキーのアクションゲームで『キャッスル』という名のゲームがあったが、名前だけでなく内容も似たようなところがあるから不思議だ。ほかに、『悪魔城ドラキュラ』に似てい

るという話もある。

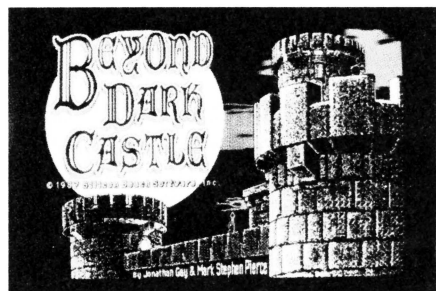
このゲームにはいちおうストーリーがあるので、それを説明しておこう。

「プリンス・ダンカン」という人物がいる。この人は正義感あふれる人らしく、悪役の「ブラック・ナイト」を倒すべく、ひとりダークキャッスルに乗りこんで行った、というものだ。

さて、実際のゲームはどうなっているかというと、城の中に「グレート・ホール」という広間があり、そこがスタートになっている。そこには4つの扉があり、それぞれトラブル、ファイヤー・ボール、ブラック・ナイト、そしてシールドという名前がついている。各扉のうち1つを選んで攻略していき、最後にはブラック・ナイトを倒す、



▲『ダーク・キャッスル』のオープニング。稲妻が走り、バツハの「トッカータとフーガ」が流れる。風流である

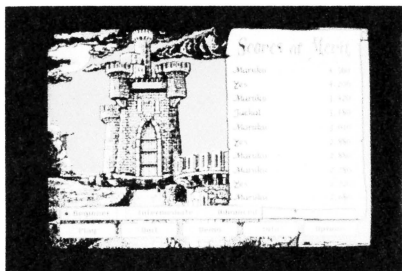


▲『ビヨンド・ダーク・キャッスル』のオープニング。塔の間を歩くオジサンが何となくこっけて笑える

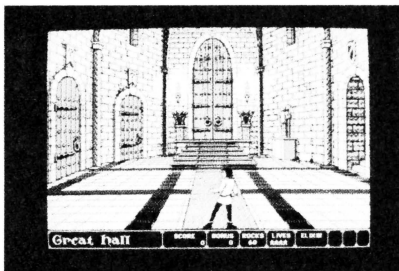
という筋書き。

それぞれの扉の先は3つほどの部屋で構成されており、ブラック・ナイトの扉以外の扉の一番奥の部屋では、鍵、ファイヤー・ボール、シールドを手に入れることができるようになっている。そしてそれらすべてと、戦うのに十分な石、いくつかの薬を手に入れたら、最後にブラック・ナイトを倒しに行く。

もちろん、プリンス・ダンカンの敵はブラック・ナイトだけじゃない。部屋のあちこちに出



▲トップ10。もっともマシなヤツはおらんのカッ!



▲『ダーク・キャッスル』のスタート画面



現するネズミやカラス、ミュータント、ボーガンを持ったからくり人形(?)、鞭を持った男、鉄の玉を投げる男など、さまざまな敵が待ち受けている。

だが、このプリンス・ダンカン、王子様だけあって、異様に弱い。カラスにつつかれたりネズミにかじられただけで倒れてしまう。エリクサーという薬があれば、ネズミやカラスにはなんとか耐えるが、それ以外の敵の攻撃に対しては、よけるしか方法がない。攻撃を受ける前に、石を投げて、先に相手を倒さなければならないわけだ。中には石では倒れず、特定の武器で倒さなければならない相手もいくつかいる。そういった武器はその都度部屋に用意されているから、そこは安心できるんだが……。

プリンス・ダンカンの操作は、石を投げる動作以外、すべてキーボードで操作する。操作自体はそんなに難しいが、アクションゲームだけあってけっこう敏捷性を要求されることが多い。また、ボーナス・タイムが設定されていて、それが0になる前にその部屋から出なければならない。

さて、お次は『ビヨンド・ダーク・キャッスル』。名前のごとく『ダーク・キャッスル』の続編だ。ストーリーはというと、どうやら前回の冒険ではブラック・ナイトを倒せなかったようで、(実のところ、私はまだ『ダーク・キャッスル』を終えてない)再挑戦、という話だ。残念ながら、前回の冒険で集めたはずの鍵やシールドといったアイテムも最初から集め直さねばならない。また、今回新たに「マジック・オーブ(魔法の宝珠)」なるものを5つ集めないと、ブラック・ナイトの部屋には入れないようになっている。

アイテムも前回のものに加え、爆弾、ガス(ヘリコプターに使う)、などのアイテムが増えた。さらに、『ダーク・キャッスル』ではなかった「生命力」というパラメータが増えた。これはボーナス・タイムの代わりようで、やはりこれがなくなるとダンカンが1人死んでしまう。ただし、フードというアイテムを拾うと、ある程度回復するようになっている。

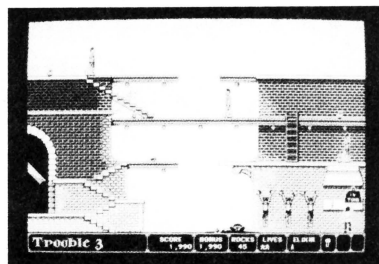
また、スタートはグレート・ホールから「控えの間」になった。そこにはオーブが置かれていた台が5つと、4つの扉がある。それぞれ、西の塔、東の塔、地下、そして屋根へと続いている。それらの先に、オーブがあり、すべてをそろえると、ブラック・ナイトとの一騎討ちになる。

どちらのゲームも、主人公がスムーズに動いてくれて、まるでアメリカ製のアニメの世界みたいだ。最初にも書いたが、なにか失敗するとオーバーなリアクションをしてくれる。高い所から落ちる時もすぐに落ちたりせずに、いったん空中で止まって足元のをぞきこみ、「アァー！」とってから落ちるし、壁にぶつかりでもしたら「ワーオ」と叫びながらしばらく目を回している。そして「ブルルルルル」と頭を振って

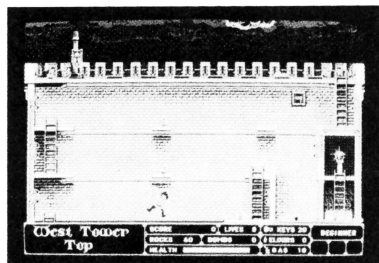
正気にもどる。

なんにしても楽しめるゲームだ。キーの操作さえマスターできれば、一晩でも二晩でも続けられそうだ。

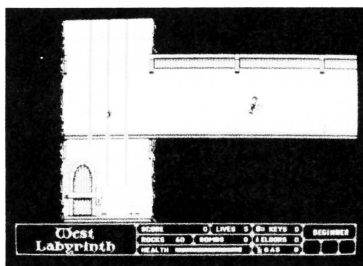
だが、くれぐれも中毒にならないように気をつけて欲しい。私のそばにも約1名、仕事に手をつけられなくなりそうな人がいるからだ。



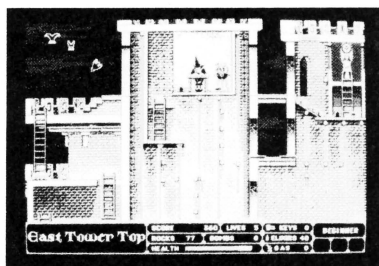
▲『ダーク・キャッスル』のダンジョン。鞭打たれる人々は涙をそそるが、ダンカンはずっと哀れ



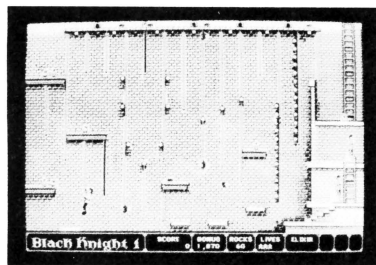
▲西の塔のてっぺん。シールドがあり、オーブもある。だが、注意しないと電撃で焼かれる



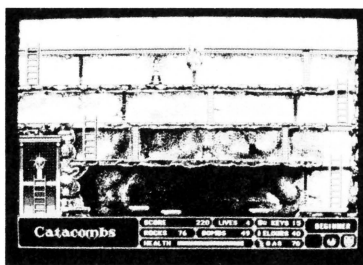
▲やっと見つけた出口。鍵は持っているかな? でも、ネズミと蛇だけじゃラビリンスの名が立く



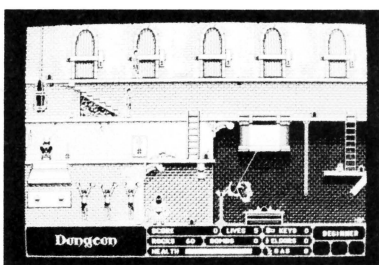
▲東の塔のてっぺん。オーブがあり、魔法使いのオジサンがいる。彼はファイヤーボールをくれる



▲ダンカンにはネズミに弱い。ネズミをよけながら昇ったり降りたりしなければならない



▲ここにもオーブが! だが、壁が邪魔して先へ進めない。そこで爆弾が役に立つ



▲『ビヨンド』のダンジョン。鞭打たれる彼らを救う術は? もっとも、今はそれどころじゃない



8月号は渾身のシミュレーション  
ゲーム大特集（維新の嵐 デラックス  
太平洋の嵐DXなど）、  
さらに豪華絢爛2大付録（イースII  
ロードス島戦記）  
もつくので要注意なのです。

**6月10日、24日  
発売号も  
よろしく!!**

232





花  
の  
子

1973年生まれの



美紀ちゃんの大冒険!!  
FLOWER CHILDREN  
藤谷美紀

MITSUKI FUJITANI





# 藤谷美紀

M I K I  
F U J I T A N I

M I K I F U J I T A N I



近頃、<sup>レトロ</sup>レトロがちょっとしたブーム。ファッションはもちろん、音楽も美術もなんだか知らないけど「あつ、昔はよかった」とレトロしてます。でも本当のレトロっていうのは、昔をそのまんま持ってくればいいってモンじゃなくて、昔あった材料を使って、イマをどう表現するかってコトだと思うんです。

そんなわけで、1973年生まれの藤谷美紀ちゃんに花があふれてた'70年代にタイムスリップしてもらいました…。

スタジオに登場した美紀ちゃんは、トレーナーにGパンといたってシンプルなお姿。「ヨロシクオネガイシマス」と明るくあいさつした後、スタイリストさんが用意した衣裳を見つけると、一瞬目が点に……。 「コレ、私が着るんですか？」そうそう、似合うと思うよ。 「で、でも、ヘンじゃありませんか？」いや、そんなコトな

いよ。フラワーチルドレンっていったね、70年代にすごく流行したスタイルなんだ。「そうなんですか…」そんな不安そうなカオしないで、とりあえず準備してみようよ。絶対、似合う！ 保証する！！

この日の撮影は美紀ちゃんにとっては、とにかく大冒険。「転校生」のセーラー服風のグレーの衣裳っぽいものがいつもの美紀ちゃんのスタイルなだけに、こんなおサイケなモノとは、これまでエンもユカリもなかったんですからね。それに1973年生まれの美紀ちゃん、当時のお姉さんたちがこんなスタイルで街を歩いたことなんて、まるっきり知らないんだし。

メイク室から出てきた美紀ちゃんを見て、スタッフ一同オーッと感動。イマイチ不安そうだったマネージャー氏も「おう、似合うじゃない」とカンシン。「ウソです。みんな似合わないなんて言えないから」本当に予想以上に似合ってる。不思議なカンジがするよ。

カメラの前に立ってもちょっと不安そうな美紀ちゃん。カメラマン氏が「こういうときはね、居直っちゃった方がいいんだよ」美紀ちゃんすかさず「居直ってます!!」一同

大爆笑。シャッターが切られるごとに美紀ちゃんの表情が変わってくる。いつものカオとも違う、新しい表情が生まれてくる。「よくわからないけど、衣裳がハデだから、気持ちが明るくなったような気がしますね」撮影も無事終了。ピースマークばりのスマイルを残して美紀ちゃんは退場していったのであります。





# FLOWER CHILDREN

美紀ちゃんの大冒険!!



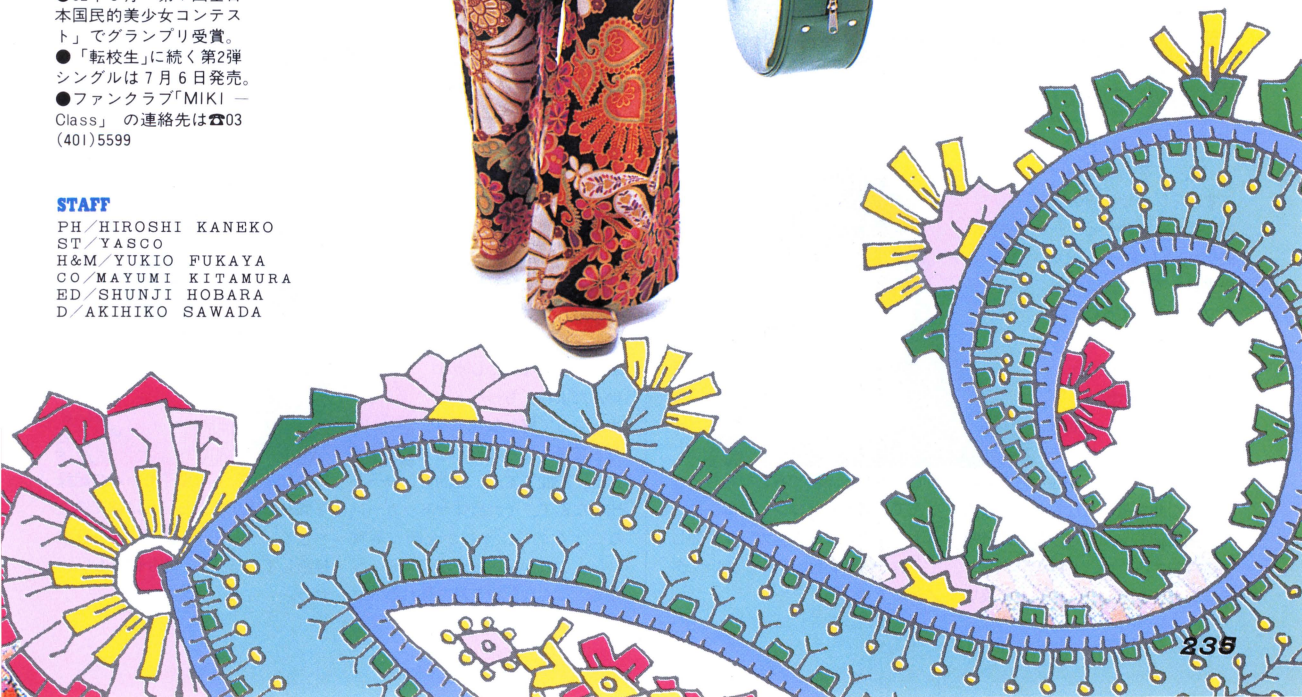
## PROFILE

ふじたに・みき／本名・  
金谷満紀子。1973年9月  
15日愛知県名古屋出身  
身長・162cm、B77、W56  
H80。O型。

●両親、祖父、2人の兄  
と姉の7人家族の末っ子。  
●62年8月「第1回全日  
本国民的美少女コンテス  
ト」でグランプリ受賞。  
●「転校生」に続く第2弾  
シングルは7月6日発売。  
●ファンクラブ「MIKI —  
Class」の連絡先は☎03  
(401)5599

## STAFF

PH/HIROSHI KANEKO  
ST/YASCO  
H&M/YUKIO FUKAYA  
CO/MAYUMI KITAMURA  
ED/SHUNJI HOBARA  
D/AKIHICO SAWADA





## 待ってました! の大映さん新作開始 に藤優子

ハッキリ言うけど私は大映ドラマが好きです。世の心無い人たちは、大ゲサだのウソくさいだの言うけど。確かに大映ドラマは大ゲサのウソだよ。でもそれのどこが悪いのさ。ささやかで本当っぽいドラマなんて、わざわざ毎週見る価値はないっ! 涙を流すなら目の幅涙、ケンカするなら日本刀ぐらいやってくんないやつありません。

待望の新作「ザ スクールコップ」にはなんと仁藤優子ちゃんが出ます。共演は大映ドラマに欠かせない伊藤かずえと松村雄基! どんな内容か目に見えるようじゃありませんか。優子

ちゃんとかずえちゃんは少年院あがりの世直し軍団(笑)メンバー。3~4話完結で舞台となる学校が変わってくんだけれど、あちこちの学校で悪と闘っていくそうなの。で、新作ということで新しい試みもあるけれど、驚いたことに今回はかなりコミカルタッチで描かれるそうです。大映のコミカルなんて、聞いただけでウブとときちやわないかい? やっぱ「プロゴルファー祈子」なき今、この「ザ スクールコップ」にかんばってもらわないと、日本のドラマ界は終わってしまう。優子ちゃんのセーラー服もあることだしさ、へへ。



▲優子ちゃんの役は、柔道3段の下町っ子。三浦洋一さん扮する警視さんに思いを寄せるそう。三浦さんは国生や明菜やゴクミと共演しててうらやましい

## 泥棒さん、いらっしゃ~い♡ 真弓倫子

夏はオバケの季節です。近頃はアイドルくんたちの中にもホラー映画マニアが増えてて、なかなか頼もしいけど、リンコちゃんはオバケの類はとにかく、苦手。その理由というのが変わっていて、泥棒なら説得すればわかって帰ってくれるけど、オバケには説得のしようがないから嫌いよ、ということです。言われてみりゃもっともだけれど、泥棒って説得できるかねー。そんなワケでリンコちゃんは子供の頃、ひとり留守番をするときは窓も玄関も開けっ放しにしていたんだって。全国の泥棒さん、真弓宅を目ざせっ!!



▲待望の新曲は7月発売予定。バラードはもうちょっと待ってね、とは本人のお言葉

## サラブレッドってこういう人だ! 吉田真里子

吉田真里子ちゃんは'87ミスマガジンの特別賞受賞者。ミスマガジンといえば、斉藤さん、ナンノ、さおりちゃんを生んだアイドル玉手箱。「ORE」系の女のコって、シャープで意志の強さが特徴だけど、真里子

ちゃんはほんわりした感じもあって、つまり「ORE」系と「モモクラ」系の良い所だけを取ったような超有望株。5月21日に「とまどい」でレコードデビューしたんだけど、言っ



▲「怒いをつくんだ表情がホントに、どまどい、って雰囲気ですね。先輩たちに追いつけ、追いこせ!!」

## 私におまかせ コンビニエンス娘 西由梨絵

「私... 死んでもいいですか?」で始まるのが由梨絵ちゃんのデビュー曲「ラストレター」。秋元先生さえてます。このセリフでわかるように、この曲、そんじょそこのアイドル歌謡とはちよいと違います。歌謡ポップスというか、ヤング演歌というか不思議な趣きのある曲です。デビュー曲からいきなりこんな曲を歌いこなっちゃうなんて、由梨絵ちゃんてはかなりの歌唱力の持ち主みたい。B面の「ダウンタウンラブソニー」はノリの良い



▲'88ミス・スコラグラプリ受賞者です

8ビートだし、何でもこなっちゃうなんて、ほとんどコンビニエンス・ストアのような人。カワイイ顔して、おそろしいね。将来、大いにタノシミです。

## 驚異!! 23作連続1位獲得! 松田聖子

大御所の登場です。新曲の「Marrakech」がまたしてもオリコンで初登場1位に輝きました! これで23曲連続1位を記録したワケだけれど、これはこんなにサラッと書き流すようなことじゃないんだよ。もっとドツカーンって書かなきゃ。だって考えてもごらんない、23曲ですよ。23曲もレコード出すなんて、それ自体がドツカーンなことなのに、それが全部1等賞……。これから歌謡史が何年続こうとも、こんな記録を打ち破れる人は



▲「アルバムは「続・赤いスイートピー」に涙

いません。もし聖子ちゃんの記録を破れる人がいたら、私は裸で逆立ちして、ラーメンを食べながら日本横断してやるっ! 命かけてもいいぜっ。



New Disk

愛犬ポチの  
これっぽち

## 「Get a chance!」

BaBeの計算されたボケの裏に隠された秘密!?

歌って踊れるカワイイ2人組は数多いけれど、お笑いまでできるのはBaBeだけでしょうね。この2人には無意識のうちに、ボケとツッコミのテンポが備わってる。退屈しないよ。

おっと、別にお笑いの話じゃなくって、新曲のコトなんだ。「Get a chance!」は小高恵美ちゃんのコインを投げてる「花のあすか組」の主題歌。ドラマとの絡みもあってか、BaBeにはビックリするほどハードな曲調。昔はBaBeの歌をバックに齊

藤由貴ちゃんがコロケ食べたりしてたけど、今回はさらし巻いた恵美ちゃんが登場するわけ。この曲みたいに力強くシャウト気味に歌うと、お2人の歌のうまさがいやってほわかる。あんまり歌唱力があると大衆性がなくなっちゃうとこだけど、そこをBaBeはお笑いの要素で補ってるんじゃないかな。それにしても、歌がうまくなりすぎて売れなくなっちゃうなんて、日本の歌謡界って本当に奥が深いよなー。怖いよなー。



▲一緒に居酒屋に行つて、ウーロンハイで酔っぱらいたい。宴会芸も豊富そうなおふたり

## 夏を快適に過ごすための必需盤

生稲晃子

ダーリンチュッチュチュ……（字にすると情けない）アッコちゃんがいよいよソロデビューしました。バチバチ。うしろ髪のアレバム「BAB」の中のソロナンバー「マーメレードの黄昏」がいたく切ない曲で、アッコったらカワイソーと思ってたんだけど、ソロデビュー曲「麦わらでダンス」はノリの



▲マツキも早くソロになって下さい

曲「麦わらでダンス」はノリのよい楽しい曲。少女隊が歌っても似合いそーなカッタイ曲で、なかなかサマになってます。アッコの声は涼しげだから、これからの季節には

欠かせない1枚です。麦わら帽子かぶってルンルンステップ踏めば、冷やし中華がおいしく食べられそうです。

夏はアッコの季節だ!

## 明菜ちゃんもビックリの53センチ

大井裕子

徳間ジャパンさんからひっそびさにデビューするのが大井裕子ちゃん。デビュー曲は「横浜ウィスパー」だけど、別に横浜出身ってわけじゃありません。今年もすでにたくさんの新人さんがデビューしてるけど、裕子ちゃんの魅力はなんといっても16歳とは思えない



▲歌い方がナンノみたいでラブリー♡

完成されたプロポーション。上から80、53、78と数字だけで興奮モノじゃございませんか。だいたいウエスト53センチなんていったら、一般の人の頭まわりよりも、橋本聖子さん

の太ももより細いってことですからね。こんなにきゃしゃな体のどこからこんなパワーが出るのか不思議です。これはやっぱり、せーしん力なんですよーか?

## 聞かも涙 語るも涙 中国口ケ爆笑珍道中

八木さおり

昨年は「愛のパンダ物語」の撮影で、ほとんど中国に行ってきたさおりちゃんが、爆笑のお土産話を持って皆さまのもとに帰ってきました。中国の都市部ならまだしも、さおりちゃんがロケしたのはチベット族が住んでいるような山奥のそのまた山奥。電気は自家発電だし、水道は雨が降れば泥水の出るナイスな場所。冬場はお風呂の水道が凍りついちゃうので、ドラム缶に熱湯を入れて、川の水でうめてつかってたそうである。そんな、驚いた所でお仕事してたじゃ、さぞかしやつれただろうと思いきや、日本から山のようにレトルト食品を持って愛食してたので、かえって太ってしまったというから、それなりに楽しんでたみたいね。初主演映画に寄せるさおりちゃんのコメントは「田舎が似合うと思われ

たら困る」です。シャレっ気のある人だ、若いのに。

んでもって、最近髪を伸ばし始めたんだって。コリヤかなり似合いそうで、さおりちゃんは「国生さんくらいまで伸ばしたい」って言ってるけど、石原真理子くらいでも似合いそうだね。子供の頃から月に1度、近所の床屋さん（洗いっ!）に散髪しに行って帰りにメロンパンもらうのが楽しみだったほほえましいさおりちゃんも、いよいよ女にめざめたワケですな。

久々の新曲「Heart Beatきかせて」も大好評で、東京のイベントなんて人が集まりすぎちゃって急きょ2回公演になったくらい。歌の上手さにもますます磨きがかかったので、自分の耳で確かめてちょーだい。



▲やっぱり日本がいちばん。ゆつくり温泉に行きたい……と洗い発言



# 1999年、人類は



IDOL MUSIC TELEVISION

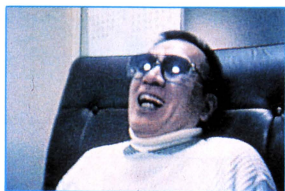
Extra  
Special

## 丹波哲郎

CLOSE ENCOUNTERS



俺だ、タンバだ!!



グハハハ……



明るく、素直に……



俺フグ好きだよ

東京・西新宿の超高層ビルの麓に先生の事務所はある。13階の4号室という大窓、縁起のいい部屋で、「タンバとの遭遇」は開始された。黒いイスにどっかと鎮座する姿は、流石に凄まじい迫力だ。恐る恐る話しかける。

★コンピュータに霊は存在するか?

コンピュータがこのまま進化すると、やはり「霊」とかを持つようになるんでしょうか?

「コンピュータに霊は存在しない。(例の口調で断言)」。ただし、霊が「影を宿す」ということはありうる。コンピュータに限らず、この人間界のすべてのもの、すべての現象は、霊界からの「影」だ。それにコンピュータは、霊界では既に使われてたものだからね。機械が人間以上の存在になることはないよ。ただ人間の霊を反映する存在としてはあり得るだろうね」

★超大作映画「大霊界」とは?

— 7月にクランクインだそうだが……。

「これは、俺が作られるべくして作られてる映画なんだよ。霊界の宣伝としてね。まあ、霊界とは何かを具体的な映像で表現するんだが、俺は映画は何よりオープニングだと思ってる。この作品はだな、まず銀河系の新星の爆発から始まって、タイトルが出る。そしてカメラがそのまますの間の間を通過して、太陽系に入り、木星の側を通ったり、流れ星をよけたりして月をグアッとナメて地球に来る。そして大気圏に突入して、日本のある湖の岸にあるホテルに着く。そこからこの物語が始まるんだが、ここまでは1カットでやるんだよ(我々驚)。これをハイビジョンのCGでやると五千万かかるってっつーんで、今検討してるんだがね」

— すごい。になに「2001年宇宙の旅」のような…。「(すかさず)ありや、訳わからんな。つまり哲学の映画な訳だ。我々はわからんモノは作らんよ。世界中の誰でもわかる明快なものを作るよ」

★哲学とは? 宗教とは?

— 先生にとっての「哲学」「宗教」へのご見解は?

「あのね。生きたし生けるものは、何か「考える」わけだ。人も猫も植物も、猿もライオンもサボテンも桜も椿も、皆考えている。その中で人間の我々だけが「反省する心」を持つ生き物なんだ。この反省する心というものが「哲学」なのよ。哲学というのは難しい。訳わからん。トンネルの中みたいに真暗闇の世界だな。この哲学を更に咀嚼してやさしく、単純明快にしたものが、「宗教」なんだ。「雪国」じゃないが、トンネルを抜けると宗教だった、ってなもんだな。

— なるほどね。(我々感心)

「その宗教の変遷だが、これが面白いぞ。人類の文明はナイル川周辺から起ったんだが、ナイル川はよく氾濫する川だった。すると古代人は、神の怒りだと思った訳だ。当然、権力者達は死への恐怖から、不老不死の夢を追う。秦の始皇帝みたいに「朕の命を永遠ならしめよ」と、科学者連中に無理な注文する訳だよ。それで科学者が困り果てて作ったのが「ミイラなんだ」(思わず先生と「ミイラ」の部分でハモる私)

「でもそんなのゴマかしだから東へ逃げていく訳だ、王たちが。それでユダヤ教とキリスト教の原教めいたのが生まれて、それがまたインドへ行ってバラモン教の元になる。バラモン教ってのは自分達さえよければ、後はどうでもいいという考え方だ。そこへ釈迦が来て「すべての者が幸福に」と説いて、中国で老子・孔子の思想と合体したのが、仏教な訳よ。それが更に蒙古族に追われて、何万という坊主ともども怒濤の如く逃げ出して成立したのが、日本の仏教よ。もう訳わからんよ」

— 訳わからんというのが、訳わかりました(笑)。

★大笑「タンバ」の真向?

— 深作欣二監督の言によると、先生はト書きを思いっきり見栄をきってセリフとして言ったことがあるとかで、Gメンのキャップのスタイルのまま車に乗って検閲で、「Gメンです」って言って行こうとしたとか、息子さんの結婚式で「離婚してもいい、今が幸せならば」という祝辞を述べたとか、そんな豪快なエピソードばかり、伝き聞くんですが、一体……。

— (苦笑しながら)みんな俺のことを誇張して言うん



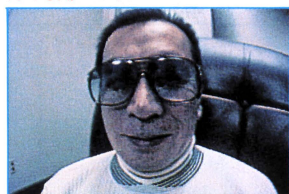
# 滅亡しないッ!!

丹波哲郎と言えば霊界の男というイメージを持つ人が多だろう。しかし彼は全宇宙の事象の真実を説き明かす事のできる、カリスマ的<sup>たいじん</sup>大人なのである。今、タンバが熱い!! これはタンバ神話序曲である!!

いやいやいや、ども。



何でも聞いてくれ



ハイ、タンバです



神とは秩序!

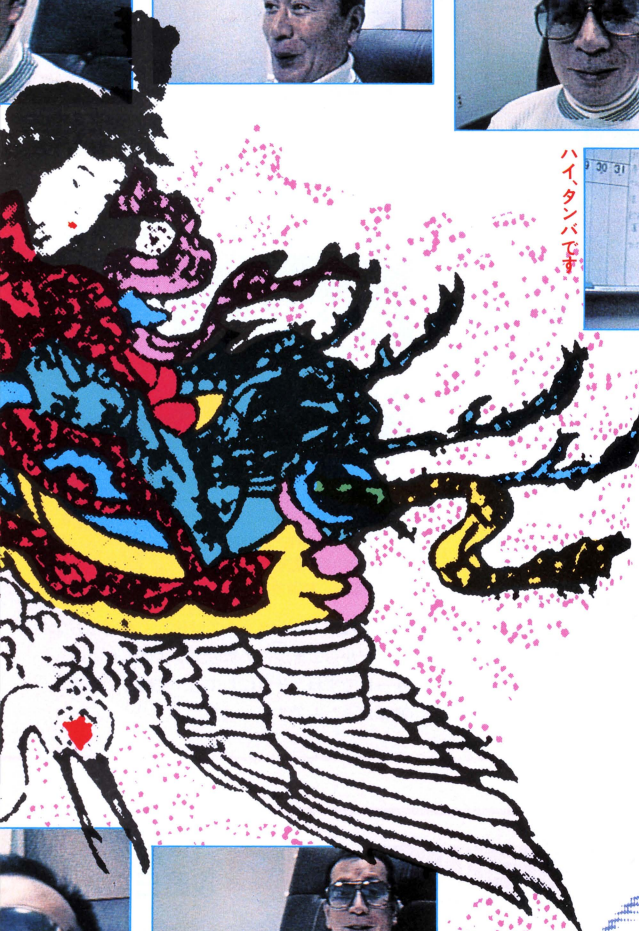
## 先生を知るための言葉



◀「霊界からの忠告」▶「丹波哲郎の新・死者の書」どちらも角川書店刊 880円より深く先生の語る霊の世界を知りたい人は必読の書だ。これを読まずして、うかつに死ぬことはできぬ……

## 新・死者の書

死んだらどうなる! 精神世界は本当に存在するのか? 死者の霊は本当に霊界に存在するのか? 丹波哲郎の決定版!



だよな。この間も『さわらぬ神に丹波哲郎。なんて言われとるって聞いてね、どうもさんまらしいってんで、TV局でつかまえて『お前だな!』ってしめあげたら、タモリって白状したよ。俺が何を言っても怒らないもんだから、どんどん話がエスカレートしていくんだよな。でもGメンの話はホントだ。(爆笑)

★1999年、人類は滅亡しないッ!!

——世紀末といわれていますが、ノストラダムスの大予言についての御見解を。

「言語道断だよ。大体悪い予言はしちゃいかん。霊界を例にとると霊界には「時間」という概念がない訳だから、先の事なんかわかりやしないんだ。人間死んでも霊界に行ってもまた生まれてくる訳で、これは永遠不滅。だから10年後、人類が絶滅するとかどうとか言うのは、人間界的な小さい考え方でね。『どうせ死ぬんだ』という献世的な考え方を流布してる奴らは、霊界へ行っても地位が低いぞ。ノストラダムスだって梅毒とエイズが一緒になったみたいな体がくずれる原因不明の病気で死んだんだ。これが暗示してるだろ。悪い予言はとくに君達のような若者に希望を失わせるしね。(さあ、いよいよ感動のラスト!! 丹波理論の大団円は、次ページへ!!)







# OVAシンドローム

どーゆーわけか2人そろうと悪口ばかり。こりゃ相性が悪いのか!?

## ◆ルパン三世 風魔一族の陰謀

牧沢 面白いんですが、見終るといろいろ考え  
ちゃうんですね。なにしろ「カリオストロの城」  
に似すぎてるでしょう。

拓 カーチェイスとか、ラストシーンとか。

牧沢 あまりにも宮崎駿ふうなんですよ。「カリ  
城」の、よくできたイミテーションですね。

拓 カーチェイスも頑張っているけれど、しつこすぎますね。ギャグのためのギャグになっちゃってる部分もあるし…。

牧沢 作画はとてもイイんですがね。紫さんはカワイくないけど(笑)。



▼ルパンのフィアット500、いまだ健在なのだ！



ルパン三世  
風魔一族の陰謀



◀こいつらが、  
悪いことなら何  
でもする悪党！



## ドミニオン

◆45分 東芝映像ソフト  
9800円 監督／真下耕一  
OP作画／加藤茂

### ◆ドミニオン

拓 市長と署長のやりとりで舞台設定を説明しているのはイイですね。工夫がある。

牧沢 もう字幕はカンベンしてほしいですね。

拓 この作品は、キャラが個性的なのが気に入ってます。見ようによっちゃ、出て来るヤツ、みんなワルでしょ(笑)。

牧沢 街なかでメチャクチャしますもんね。ただ、そのメチャクチャを見て驚く市民の描写がないんで、無人の街で戦ってるみたいですねえ。これは監督(真下耕一)の悪いクセですね。「ウラシマン」や「アイ・シティ」でもそうだった…。



拓 この作品は、カラーで作ったのが失敗でしたね。画面がカラフルなので、原作のオドロドロしさが、全然出てない。絶対、モノクロで製作すべきでしたよ。主人公の孔雀が、異様にカリイヤツなのもマイナスだと思うし。

牧沢 コミックでは、「孔雀王」は個性的な作品  
だと思うんです。ああいう、モンスター続出の



◀やたらハデ！  
でも原作のあの  
ムードは…

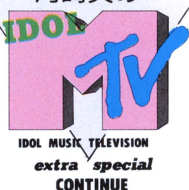


## 孔雀王

◆55分 ポニーキャニオン  
11800円 原作／荻野真 脚  
本／会川昇 監督／秋山勝仁  
作画監督／越智博之

作品はね。でも、OVAでは珍しくも何ともない。だからこそ原作の雰囲気大切にしてほしいですね。それにしても、密教って、北斗神拳だったんですねー(笑)。

## 河崎実の



丹波哲郎

CLOSE ENCOUNTER

「まあしかし我々は事実上核戦争の恐怖の上に生きてる訳だが、どうすればそれを防げるか？それは皆が『**明るく、素直**』でいればいいんだよ。『自分さえよければ』の心が戦争を生むんだ。皆が『**明るく素直な心**』を持ち続けようと努力してゆけば、1999年は破滅どころか今より更に素晴らしい1999年になると信じてるよ」

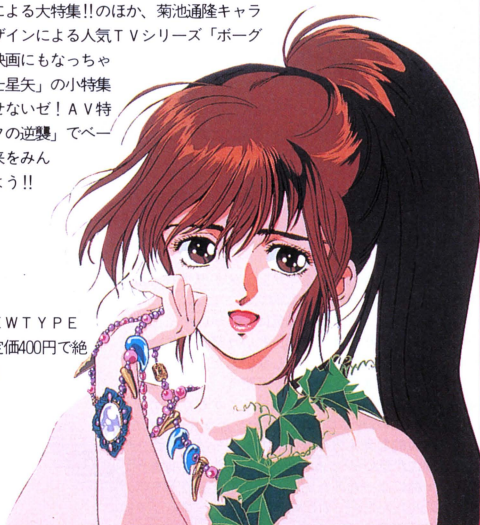
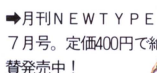
爽やかな感動が、我々をつらぬいていた。丹波哲郎は、霊界の宣伝マンとしてだけでなく、全宇宙の事象を説く豪快さんとして鮮やかに存在していたのだ。丹波哲郎——それは我々人類を幸福へと導びく、夢と希望の象徴ではないか！

😊というわけで河ちゃん、😊も心底、感動の丹波哲郎大先生様!! その全存在を3分に凝縮したMTVを読者3名にプレゼント!! 本記事の感想とともに編集部「河ちゃん係」まで。

**Newtype** 攻略日誌②  
THE MOVING PICTURES MAGAZINE

THE MOVING PICTURES MAGAZINE

もおーっとでもお元気NEWTYPE 7月号、気分はアーリーサマー! 燃える  
 心が空に広がる。ついに映画化決定の「ファイブスター物語」&「宇宙皇子」の  
 最新情報による大特集!! のほか、菊池通隆キャラ  
 クターデザインによる人気TVシリーズ「ボグ  
 マン」や映画にもなっちゃ  
 う「聖闘士星矢」の小特集  
 も見のかせないぜ! AV特  
 集「ベータの逆襲」でベータ  
 派の未来をみん  
 ながて考えよう!!





## ◆六神合体ゴッドマーズ 十七歳の伝説

牧沢 なぜ、今ときこんなものが…。

拓 「星矢」なんかで、美形キャラが再びブームになったからでしょう。それにしても、笑えますねえ。

牧沢 ギン星って、あれだけ科学が進歩するのに、住民の大半は農民だなんて、いったいぜんたい、どうなってるんでしょうね？ メカは、誰が作ってるのか…。

拓 マークの洗脳も愉快ですね。あれだけ時間をかけてやったのに、頭打っただけで元に戻っちゃうんですからね。

牧沢 その点は、TVの「ゴッドマーズ」の楽しさを、リッパに受け継いでますね。ただ、うせなら全編、あの金田伊功っぽい作画でやっ



▲ああ、まだやってる…。美しい兄弟愛なんだけど…

▼今回は、マークが主役だ



### 六神合体ゴッドマーズ 十七歳の伝説

◆56分 東宝ビデオ11000円 原作/横山光輝 脚本/藤川桂介 監督/飯島正勝

てほしかったな。あれがないと「ゴッドマーズ」って気がしない。

拓 戦闘シーンも少ないですよ。ま、美形キャラ観賞作品”だから、しょうがないけど。

牧沢 それにしても、ゲリラの女の子死んでマークが死んで、それでオシマイっていうのは、いくら何でもヒドイ。TVのインサイドストーリーだから仕方ないけど、殺して盛り上げるっていうのは安易すぎます。

拓 富野アニメみたいですね。

牧沢 いや、富野アニメには、まだ内容があった。最近ダメですけど(笑)。とにかく、内容のなさを死というイベントで飾りたてただけの作品ですよ。これを見て泣く人は、毛針で釣られる魚と一緒にです。

## ◆ハリケーンライブ2032

拓 BGVですね。

牧沢 フィルムを再編集して、それに音楽をかぶせているわけですが、再編集されたフィルム



▲アニメのコンサート推進としては、まあまあなのだ

▶一種の名場面集なんてある

### ハリケーンライブ2032

◆30分 東芝EMI 9800円 スタッフ/HIROSHI TAZAKI



## 今月のOVA・BEST10

順位	タイトル	発売元
1	ダーティペア 4	VAP
2	超神伝説うろつき童子 2 超神呪殺篇	JAVN
3	銀河英雄伝説 わが征くは星の大海	TJC
4	バルテュス ティアの輝き	宇宙企画
5	くりいむレモン 森山塔スペシャル 放課後×××	創映新社
6	装甲騎兵ボトムズレッドショルダーキュメント 野望のルーツ	東芝映像ソフト
7	ボディジャック (完全版)	AE企画
8	ルパン三世 風魔一族の陰謀	東宝
9	最終教師	SVI
10	天空の城ラピュタ	徳間書店

が、ホントに単なるツギハギなんですよ。昔の「うる星やつら チャンスオン・ラブ」みたいに、フィルムを再編集して何かを作ろうという心意気(?)がない。それに元がTVなら、フィルムがいっぱいあるから再編集にも意味があるけど、「バブルガム」は3本たしても2時間ないでしょう。すこく中途半端になってますね。

拓 これを見るくらいなら、本編を見ますよね。牧沢 だから、これは完全なコレクターズ・アイテムですよ。「バブルガム」の超マニアは買うんじゃないですか。そうすれば友達には、凄いやつだって思われますよ。

拓 “あんな物まで持ってるのが” ってですか？

牧沢 そうです。まあ、尊敬はされないかもしれませんがね(笑)。

拓 再編集モノとなると、それだけで点数が少くなりますね。仕方ないかな…。



▲主役のコ、エミのママに似てる…

▼アニパロ路線の佳作です



### 二人のハートブレイクライブ

◆25分 フェアリーダスト 9800円 脚本/山口善美 絵コンテ&演出/中村橋男 美術/夢邪鬼

牧沢 さして手間がかわかってないわけですからね。でも、再編集モノとしては、「戦場の記憶」よりはいいですよ。

拓 それ、全然フォローになってませんよ(笑)。

### ◆二人のハートブレイクライブ

拓 くりいむレモンのシリーズは、完璧に二極分化してますね。とことんHを追った作品と、ウケ狙いのパロディ路線…。この作品は後者で、30分間、パロディやりたい放題ですね。

牧沢 本当は「魔法のスター マジカルエミ」そのままでもやりたかったんだけど、まさかそれはできないで、「エミ」のモドキ商品を作ったって感じですね。でも、キャストिंगまで凝っているのには、ちょっと好感が持てますね。

拓 内容も明るくて、正調パロになってますよ。

牧沢 でも、主人公の女の子が、男にあれだけ

のこと(Hなこと)をされながら、アツケラカーンとしているのは、どういうワケなんだろう？

拓 まだ小さいんで、自分がされたことの意味がわからないんじゃないんですか。ある日突然、過去の出来事の意味を知って、ガク然としたりしてね(笑)。とにかく、同人誌的ノリの作品ですよ。

牧沢 それはもしかして、デキも同人誌並みってことですか？(笑)

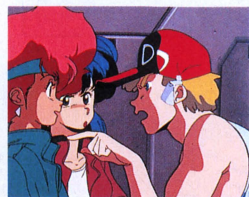
## ◆ダーティ・ペア5

拓 いよいよ完結編ですね。だからと言って、特に盛り上がるわけじゃないけれど。

牧沢 盛り上げなくていいけど、もっとひねった作品にして欲しかったな。9話なんか、事件の黒幕が、誰にでもスグにわかってちゃうでしょ。あまりにも見えすぎた話なんで、途中で見る気がなくなっちゃうんです。

拓 10話も、使い古されたバターンの積み重ねでしたからね。さすがに、オチはちょっぴりひねってあったけれども…。シリーズ完結にあたって、OVA版「ダーティ・ペア」の全体について何か…。

牧沢 もっとバラエティに富んだ内容にしてほしかったですね。大マジな話、コメディに徹した話etc…。ミュージカルなんか、やってもよかったんじゃないかな。



▲宇宙のトラック野郎になっちゃうケイ&ユリ

▼いよいよ、シリーズ最終巻



### ダーティ・ペア5

◆50分 パップレコード 9800円 原作/高千穂遙 脚本/平野靖士 作画/土器手司

拓 せっかくOVAなんだから、もっとTVじゃできない…アブナイということじゃないですよ(笑)…実験をして欲しかったですね。「ダーティ・ペア」って、とても懐が深いというか、キャバシティのある作品世界なんですからね。そのへんが、ちょっと惜しいな。



# 砂漠だけが知っている愛と戦乱と



▲4億円をかけて再現された敦煌城

宋が中國大陸を支配していた11世紀のこと。官吏登用の最終試験に落ちて、スカッリ気力をなくした趙行徳（佐藤浩市）は、市場でたくましい西夏の国の女（三田佳子）に出会い、西域の新興国、西夏王国に行く決心をして、シルクロードの旅に出た。途中、行商の一行に加わるが西夏軍に捕われ、朱王礼（西田敏行）隊長率いる部隊の兵士となった。そして、ウイグル族の本拠・甘州城で逃げ遅れた王女・ツルピア（中川安奈）との恋に落ちてしまう。だが運命が2人の恋を引きさくかのように、行徳に1人西夏へ戻るようにとの命令が下り、2人は離ればなれに。

## 埋蔵品に秘められた謎とロマン



1900年に、莫大な量のさまざまな言語による古文書や美術品が発見され、敦煌は世界の注目を集めた。しかし、誰が、何のために埋蔵したのかは今だに解明されていない。

2年後、再び行徳は甘州城を訪れる。が、ツルピアは西夏の王・李元昊（渡瀬恒彦）との政略結婚を嫌い、自殺してしまった。いつかツルピアを愛するようになっていた王礼は、元昊を憎み反乱を起こす。その火の手は、はるか敦煌までもおよんでいった。ツルピアを失った心を、敦煌でいっていた行徳は、莫大な書籍や経典、美術品を戦



▲摂氏40度の炎天下の砂漠で、ロケは半年もつづいた

火から守ることに命を賭けて……。

というのが、大まかなストーリーだけど、いかにも大河ドラマ風の内容を、日本映画史上最大のスケールで映画化。というか、このストーリーを映画にしたらスケールでっぴくなっちゃったって感じかな。とにかく製作発表されてからも、クランクインするまで、果してどうなることやらって

▼市場では、女たちが売られていた



心配はつきなかったんだ。でも中国側の全面協力によって無事完成。しかも9割近くが中国ロケだったため、製作費もグッと節約できたんだって。で、総製作費45億円。日本の物価に換算すると、230億円以上というからビックリ！

出演俳優90人、スタッフ110人、エキストラのべ10万人、馬のべ4万頭の大部隊で、飲料水だけでも1日32トンがロケ現場に運ばれたと聞いても想像さえつかない大きさだよ。でも、いちばんスケールがデッカくて、それを実感できるのが、東西1200キロにも及ぶシルクロードの広大な砂漠。日本では、けっして見ることのできない広さに、地球の大きさを、自分の小ささを再確認するよ。

◆6月25日より、全国東宝系劇場で公開。原作の井上靖の「敦煌」は、7か国語に翻訳され、世界でも高い評価を得ている。

## 敦煌

## はるか銀河の彼方から、宇宙のひょうきん族来襲!



▲ヨーグルトは指輪をローン・スターに与えて霊力を伝授し、ダーク・ヘルメットを倒す手伝いをする



▲ベスバ姫の恋もようもあったりして。写真を見ただけで、ビンとくる人にはビン!とくると思うけど、そう、これはアノ『スター・ウォーズ』の大パロディ。ダース・ベイダーがダーク・ヘルメットに、ヨーダがヨーグルトに、ジャバ・ザ・ハットがビザ・ザ・ハットに置きかえられて抱腹絶倒のストーリーが展開するのだ。

リーが展開するのだ。

“昔、昔、ワーブした昔——”と二本家同様のクレジットでオープニング。そして「物語の第11章」の文字。これも本家が第4章から映画化したのをバロツているンだけど、こうなると見ているコッチもドンドンかんぐっちゃって、ハン・ソロ船長にあたるローン・スター船長と、ヨーグルトの持つ霊カシュワルツという名は、かたやシルベスター・スタローンから、かたやアーノルド・シュワルツェネッガーから取ったのでは、な一

んて思っちゃう。『タケちゃんマン7』が好きなら絶対見るべし!



▲もちろん1対1の戦いは光線剣でだ

## スペースボール

◆6月中旬より、丸の内ピカデリー2ほかで公開予定。メル・ブルックス監督、製作、脚本、出演。



## マフィアとは、いったい何だ!?

1950年6月、シチリア島の街路に、1人の男の死体が投げ出され、警官がさらに銃弾を撃ち込んだ。男の名はサルバトーレ・ジュリアーノ。飢えに苦しむ農民たちのために盗みを働き、その義賊ぶりは『ライフ』誌の表紙を飾ったという実在の人物だが、結局はマフィアに利用され、27歳の若さで殺害された。『ゴッドファーザー』などとはまた違う味のマフィア映画だ。



▲信じていた部下に裏切られ、殺された

### シシリアン

◆6月中旬より、丸の内ルーブルほかで公開予定。

## 君となら刑務所だって平気サ

典型的なヤッピーの家庭で育ったオビーと、スラム街の一匹狼・スカムは、過激な友情でベンツを盗むが、そのトランクにはギャングが隠した死体が…。11歳の2人の友情の結末は?



◆6月上旬より、ニュー東宝シネマ2ほかで公開予定



▲ギャングに狙われ、警官に追われ、次から次へと大騒動

## むしろ敵は厳しい自然だ!

黒人の名はスタンティン、すこ腕のFBI捜査官。白人の名はノックス、タフなマウンテン・ガイド。目もくもくアメリカ北西部大山岳地帯を登って行く2人の目的は、凶悪犯スティープ。ノックスは恋人を人質に取られているのだ。しかし、人跡未踏の大自然は、想像を絶する険しさで、2人の前に立ちちはだかった。



▲大自然の猛威に、価値感も生き方も違う2人は、しだいに人間の本性をムキ出しにして…

## ひと夏の経験、キミはこれから?

週刊誌とかでも、毎年特集が組まれるのが、ひと夏の経験物語。で、これは映画のほうでも永遠不滅のテーマなんだよネ。

タイトルからもわかるとおり場所はハワイ。時は1959年、車やファッション、グッズがオシャレで、このデの映画にはかかせないオールディーズ・サウンドもタップリ。また、本土のアメリカ人とハワイアンとの関係など、ちょっとマジなこともアリ。



▲サーフボードがやたらデカくて大笑い

### アロハ・サマー

◆6月中旬より、東劇ほかで公開予定。ハワイが合衆国になった年の話。

### 影なき男

◆渋谷東急ほかで公開中。スタンティン役のシドニー・ポワチエは10年ぶりに俳優業に復帰。

## アメリカで私は私のロックを歌うワ

ヒロインとスタッフが日本に乗り込んで製作したアメリカ映画です。

ウェンディはロック・シンガーを目指す21歳。でもボーイフレンドに裏切られ、チャンス求めて1人ニューヨークから東京へ。そして見事ヒットを当ててスターの仲間入りをするが、「今歌っているのはトーキーポップ。アタシのロックじゃない」と気づいて帰って行きます。



▲日本と、日本人がよく見て来たりして

### TOKYO POP

◆6月中旬より、新宿ジョイシネマ2ほかで公開予定。

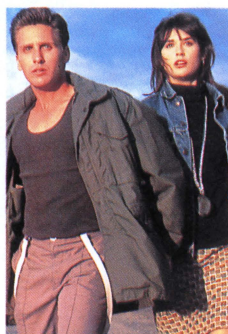
## ボクは、まじめに働きたかったのに

一生懸命職を探すウィズダムに世間の風は冷たかった。それは彼に前科があったからだ。やり場のない不満をアピールするため銀行を襲うウィズダムの理解者は恋人のカレンだけだった。警官に追いつめられながら、2人の逃避行が始まった。

### ウィズダム

夢のかげら

◆6月上旬より、渋谷東急2ほかで公開予定。カレン役のD・ムーアがマル。



▲市民は2人を英雄にまつりあげ、協力した

## 囚人たちはブロードウェイを目指す

同じ前科者でも、こちらは重犯罪者専用の刑務所から出て来た男たちがガンバった実話がもとになっている。

終身刑のリーは檻の中から逃れるために何度となく自殺を図ったが失敗し、退屈まぎれに本を読み出した。やがて書くことにも興味を覚え、囚人劇を書き出演者を募り所内で上演し好評を博した。自信をつけたリーたちは出所後も芝居をつづけて…。



▲芝居が囚人たちに、夢と希望を与えた

### ウィーズ

◆6月中旬より、渋谷バンテオンほかで公開予定。本当の刑務所内で撮影。

## 人生の残酷が2人を放浪者にした

これは、かなり大人向けの作品で、簡単に言ってしまうと、男女の老放浪者の愛と、宿なしになった過去のできごとの物語。だから、とっても地味で画面も暗いのですが、とっても考えさせられるお話ではあるのです。またジャック・ニコルソンと、メル・ストリプという芸達者映画に自然な重みをプラスしている。ご両親にオススメ映画として教えてあげたら?



▲2人は互いの心の傷をいやしながら生きて

### 黄昏に燃えて

◆日劇プラザほかにて公開中。アカデミー主演、助演両賞受賞の2人が初共演。





▲元気に、いってきます。ポーズでやきの中にゴー!!

# おっちゃん日記

## 範ちゃん天使になる!? 暑い中おつかれさまでした

さて今月はコミックコンプティークの巻末の「サテライト・ラブストーリー」の撮影の模様をお伝えします。

詳しいことはコミックコンプティークの方を見ていただくとして、この日の私はなんと天使なんです。故郷を探して、さすらう天使なんです。立川の伊勢丹前に9時集合。朝は少しボーッとしてるけど、時間が経てば元気になりますからね、大丈夫です。

撮影場所は東京郊外の某所のヤブの中(笑)。駅前からロケバスに乗って公園の方に向かっ



▲熱で灼けた線路に横たわる範ちゃんのケナゲなガンバリにスタッフ一同感謝。しかし本当に暑い

たんですけど、ビックリ。だって私が昔住んでた家の近くなんです。この辺で小さい頃ドロンコになって遊んでたんです。懐しいなあ。この辺は当時とあまり変わってないみたい。ちょっと東京じゃないみたいでしょ?

撮影というのもうやく最近慣れてきました、ま、難しさは変わらないんですけど。デ

ビューしたばかりの頃は、撮られっぱなしっていうか、そんなに気にならなかったんです。自分の写真を意識するようになったのは、本当にここ最近。このときは寝不足だったからいけない、とか。自分が載ってる雑誌は全部ファイルするようにしています。(個人的にいちばん気に入ってる写真は白い洋服を着て頬づえついている最初のポスターなんです)

でも撮影の時に、どうしてもガマンできないというか、苦手なものがあるんです。それはお化粧。私、とにかくお化粧ってダメなんです。ファンデーションは暑しいし、口紅はまずいし、キレイにしてもらえんからいいじゃないって意見もあるんですけど、キレイとか似合うって思う前に、メイクした顔を自分で鏡で見ると、イヤー! って気持ちしかわいてこないんです。ドラマで「ドーラン塗ってね」って渡されても、塗ったふりするだけで、そのまんま出ちゃったりしてます。レコードのジャケットもほとんどノーメイク。でもお仕事によってはちゃんとお化粧しなきゃならないこともあるんだし、少しは慣れなくちゃとは思ってるんだけど……やっぱり苦手

ですね。(●言いつけ→この日は白黒写真だったので、特に濃いメイクをしてもらいました。範ちゃんゴメンね)

この日はとにかくいいお天気。もう夏みたい。これからどんどん夏になるんですね。私、基本的に夏ってあんまり好きじゃないんです。水泳もあるし……。今年って水不足ですか? 水不足ならプールの授業がなくなるのになあ。夏はやっぱり体重も落ちちゃいま

すね。食べないと体がもたないから、食欲がなくても、無理にでも食べるようにしてます。(今朝もごはんとおみそ汁とひじきをしっかり食べてきました) ドラマのロケなんかで外に出ると、すごくボーッとして、何にも喋れなくなっちゃう。セリフを言うのがやっとなです。服装は軽くていいけど、やっぱり暑いのは苦手。皆さんも夏バテに気をつけて下さいね。

最後にニュースです。7月の中旬に第3弾シングル、そして25日にはファーストアルバムが出ます。それから、夏の青少年非行防止ポスターにも出ます。(もう不良少女はできません) 今日はこれから小林製菓さんのビフナイトバックのCM撮りに向かいます。CMの方はまもなく放映されると思いますので、また感想を聞かせて下さいね。



▲髪の毛もいつも洗っぱなしとか。この日は古代っほくてイマ風な天使をイメージしたヘアスタイル

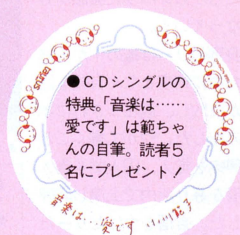
▶メイクをするどころでもしかめっ面になってしまふ。けどどうやらポーズは忘れません



## 今月もあるゾ!! 生写真プレゼント!

6月末に初の写真集、7月には第3弾シングルに1stアルバム、それにドラマ「はぐれ刑事純情派」と今日も明日も大忙しの範ちゃん。そんな範ちゃんに、スタミナ剤代わりのパワーあふれる手紙を出そう。忙しい合い間をぬって、範ちゃんに読

んでもらった中から、これは! という方に生写真を10名にプレゼント。カメラマンがかまえて撮った写真じゃないから、素顔の範ちゃんにお目にかかれます。コンプティーク編集部内「小川範子さんに心をこめて書いた手紙」コーナーまで送って下さいな。





# JAGUAR! JAGUAR!

## ジャガーじゃが!!

ポリシーなきロッカーは、真のロッカー  
—とは言えない! では、ジャガーのロッ  
ッカーのポリシーとは、何だ!?

HELLO JAGUAR で〜す!  
みんな元気かあーい。

ところで、先日キッスのコンサートを見てき  
たのだが、なかなか盛り上がっていたの〜。た  
しか、以前に来日した時もコンサートを見たの  
だが、その時ははてな素顔のわからないメーク  
でやっていたよな。最近ではメークを落として素  
顔でやるようになったのだな、もちろん素顔と  
しても、軽いメークはしているが。

わがはいは素顔のわからないキッスの時の方  
が好きだったな〜。

ロッカーというものは、なんか、神秘的な要  
素も必要な気がするんだけどな〜。まあデモ  
ン小暮なんか素顔がまったくわからないメーク  
をしているよな。JAGUAR さも最近ではメーク  
がかなりハデになり、素顔があまり、わから  
ないようにってきているかの〜。

すし前は、今ほどハデではなかったんだが、  
最近ではモノスゴクハデになってきたのである。  
そのげんいんである所の、わがはいのロックポ  
リシーを言ってみよう。

『JAGUAR のロックポリシー』

- ① いい曲を聞かせる (つまらない曲はだめ)
- ② いい演奏で (ヘタな演奏はダメ)
- ③ 耳で楽しませる (PA等の音に注意)

④ 目で楽しませ  
る (照明・コス  
チューム・スモ  
ーク・メーク等)  
⑤ 体で楽しませ  
る (いい曲の時  
はファンも全身を動かして聞してくれる)

⑥ カリスマ的要素を持つ

以上がわがはいのロックポリシーである。  
No. ④と⑥の点で、なぜわがはいがハデハデ  
メークやコスチュームをするのか、わかってく  
れたかな。

まあ、デモン小暮や以前のキッスのメーク  
なんか、わがはいのロックポリシーと一致す  
るのではないかな。

素顔がわからないと、色々ベリリな事もある  
のだぞ。まず原宿等で買物をしてても、誰もJ  
AGUAR さまだと気がつかないのだ。ウフフ…。

以前に、TV 朝日・パオパオチャンネルの撮  
影の時、JAGUAR スタイルで竹下通りに行った  
時なんかは、そりゃーものすごいもんだったか  
らな〜。

まさに JAGUAR 現象そのもの!

あまりに人が集まりすぎて、最後には、おま  
わりさんが出動してしまったのだ。すごいだろ



撮影/倉部和彦

〜。  
ワハハハハ…。  
それではまた、来月会おうぜ〜。  
サ〜ヨナラ〜

サ〜ヨナラ〜

サ〜ヨナラ〜

●ジャガー名曲集 その5

船橋・市川の娘 作詞・作曲  
JAGUAR

※ やつと夜の暗やみが やって来ましたネ  
この千葉の 船橋・市川に  
※ 中山から本八幡まで あの娘が  
今日も電車で 通り過ぎる  
※ あの頃の 二人の愛を風は吹き飛ばす  
この千葉の 船橋・市川で  
行徳から本八幡まで あの娘は——  
あの娘は 今日も通り過ぎる  
さっき降った 小雨の水しずくのように  
この千葉 船橋・市川に

## COMIC

### お待ちかね! 「ヴァグランツ」第2巻ついに発売

ある世界から異なる世界へと移動 (シ  
フト) する能力を持っていたため、さま  
ざまな冒険をすることになるライ…。

彼の第2の冒険を描いた「神皇紀ヴァ  
グランツ・2」(STORY/ヴォクソ  
ール・プロ、ART/麻宮騎亜。本誌'87年  
4月号〜'88年4月号連載)が、好評の第  
1部についで単行本としてまとめられ  
る。

で、今回のストーリーは…というと、  
それはここでは書かない。だって、今、  
このコラムを読んでいるキミは、とーぜ  
ん『コンプティーク』の愛読者なワケで  
あり、『コンプティーク』の愛読者なら、  
「ヴァグランツ」は連載で読んで、すべて  
知っているに違いないからである。

とはいっても、去年から今年にかけ  
ては大ピンボで、『コンプティーク』を

毎号買うのもままならなかった人もい  
るだろう。「ヴァグランツ」の登場人物はと  
ても多く、ストーリーも複雑だから、そ  
んな人はもう、お話が見えなくなってい  
ないとも限らない。そういう気の毒な人  
のために「ヴァグランツ・2」は、発売  
されたというわけだ。

さて、「ヴァグランツ・2」で心に残る  
のはライの冒険の哀しさだ。「1」でもそ  
うだったけれど、ライの周囲では、とて  
も多くの人が死んでいく。ヴァグランツ  
のランキンや機械人形と呼ばれるサイボ  
ーグ少女など…。ライが彼らの死を、ど  
のように受け止めているのか。「2」の見  
どころ、読みどころである。

「神皇紀ヴァグランツ・2」。角川書店刊。

定価880円。6月13日発売。カレンダー  
に赤マークをつけて待て!!



▲第1部のヒロイックファンタジーから一転して、今  
度はメカのオンパレードなのだ



# 夢お262111

題字／西村知美

## 西村知美のアニメ通信

みなさんこんにちは。

前に私が書いた『うる星やつら』のシナリオのお話をしたことがありましたよね。(本誌4月号) 自分の好きなアニメをオリジナルで書くのはとても楽しいですよ。そこで今回はシナリオを書いたときのお話です。

中学校2年のときに1カ月くらいかかってシナリオを書いたんです。最初はなんか書いていて恥ずかしかったんですけど…。フツーは最初にどうい物語にするか、大体あらすじを考えてから書きますよね。それなのに私はあまり考えずに思いつきでセリフをどんどん書いていったんです。シナリオらしく、あたる「○○○」、ラム「○○だっちゃ」というカンジで。それで、それぞれのキャラがいつも言うセリフってありますよね。しのぶだったら「男なんて!」とか、面堂だったら「暗いよー怖いよー」なんていうセリフを必ず入れるようにして。そうするとどんどん話が広がっていき、えんえんと物語が終らないんです。ストーリーが脱線するので、本題にもどるのが大変でしたけど、ある程度で終らせたいんです。最初は30分位のお話にしようと思ってた

んですけど、結局2時間位になっちゃって。自分で驚きましたね。

ちょうどその頃『うる星』のファンクラブに入っていたんですけど、シナリオ募集というのがあったんです。それに応募してみようと思って、毎日のように原稿にやり直しを入れながら書き直していったんです。けっこう夜中までかかって書いてましたね。いつも、お父さんに「こんな夜中まで、何の作文書いてるんだ」とか言われておこられてましたけどね(笑)。

結局20何枚位書いて送ったんです。きっとだめだろうと思ってたんですけど、1次審査に通って会報に名前が載ったんですよ! 嬉しかったですね。今でもその会報は大切にしておいてますよ。

そういえばイラストとかを描いていて、笑っているところを描いていると思わず自分の顔も笑ってたりすることってありません? ふと気がつくマンガのキャラと同じような顔をして描いていることってあるんですよ(笑)。ですから、シナリオを書いているときはたから見るといろんなヘンな顔になっておかしいでしょうね。

オリジナルのいいところって、自分のお気に入りのキャラを自由に登場させられるところじゃないかな。私が『うる星』のキャラの中で大好きなのが、かかしの三四郎さんなんです。アニメではちょっとしか出てこなかったんですけど、その三四郎さんを私のシナリオの中に出したんです!

「あつ、かかしの三四郎さんが出てきた!」とか言って、自分で書きながら感動しちゃって(笑)。

私の友達の中にもシナリオを書いている人がいて、学校で見せっことかもして



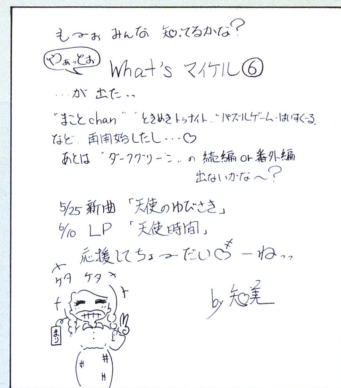
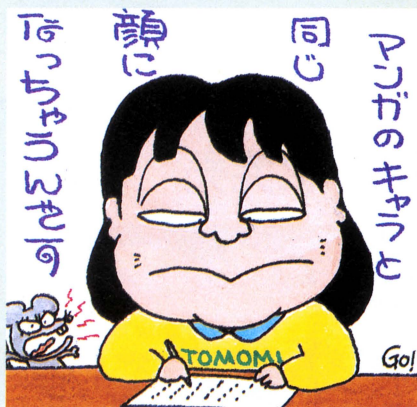
撮影／倉部和彦

ましたね。書いている時とか、読み直すのも楽しいんですけど、誰かに読んでもらうっていうのはやっぱり嬉しいです。何て言ってくれるのかっていうのが楽しみですからね。

みなさんも自分の好きなマンガとかアニメのシナリオを書いてみてはいかがですか?

あとで読んでみるといい思い出になってたりすることもありますからね! 楽しいお話ができれば、ぜひ私にも読ませてくださいね。

えっ? 何? 私が書いたシナリオのストーリーか知りたいって? ウフフ、それは私の大切な思い出として残しておかせて下さい。内緒、内緒!



イラスト／中野豪

### MOVIE

## 全国縦断5大都市特別試写会に3千名をご招待!!

## ぼくらの七日間戦争

先月号で紹介した「ぼくらの七日間戦争」の全国5大都市縦断特別試写会が、来たる7月に行われます。試写会のスケジュールは、以下の通り。

●7/4 東京・イノホール、●7/6 大阪・SABホール、●7/6 名古屋・中小企業センター、●7/7 札幌・共済ホール、●7/11 福岡・都志志会館(開映はすべて18:30)。

参加ご希望の方は、官製ハガキに住所

(郵便番号も)・氏名・年齢・学年(職業)と希望の地名を明記して応募のこと。あて先は〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KITビル4F 月刊コンプティーク編集部。しめきりは6/15(当日消印有効)。

合計3千人(2人1組で1500組)をご招待(ただし、応募者多数の場合は抽選となります)。なお当選者の発表は、招待券の発送をもってかえさせていただきます。



▲全国公開は8月から、一カ月早く見られちゃうわけ。これはもううけ!





## 究極ワリコン体型美人・番匠愛登場!!

先日、何気なく「オールナイトフジ」を見ていたら、バイクに乗ったかわいさとみとゲストと呼ばれた立原友香が出ていた。なんか、2人ともビデオで観るより顔色が牙えなかったし、立原友香はほとんど白痴っぽい娘に見えてしまった。浮いているのである。まさしく完ペキなまでに。やはりビデオギャルはビデオの中であってこそせんずりもこけようというもので、服を着てテレビ出ても「どっか違うぜ」とつくづく思う吊端であった。

さて、チャート解説に移ろう。今月④位の番匠愛は、顔は冷たい感じの美人であるものの、身体がそれに似合わずやけにポッチャリ型のギャル。ホンモノのワリコン体型、とても言うの

だろう。胸は小さめで乳首はピンク、ウエストは腹のあたりがポッコリとして、足はやや短かめでこれまたポッチャリ。顔からすれば浅野ゆう子のような非の打ちどころのないプロポーションを想像しがちだが、決してそうではないところが妙にアンバランスで魅力がある。思わず松葉くずして遊んでみたいタイプといえよう。

6位①の渡辺翼はブ○と美少女ガリガリ境い目で、どっちかつと美に傾いてるかなってなノリの娘。脚を開いて座ったときの、パンティ越しの股間モッコリ度はかなりのもので、その一点だけでもせんずり10回確実! でもって8位②の舞坂ゆいは、バストだけで6回保証。



▼番匠愛「淫好恋奴隷」(せいふく舎)

▲舞坂ゆい「汚れた悪戯」(KUKI) 黒い下着が似合いそうな姉さんね

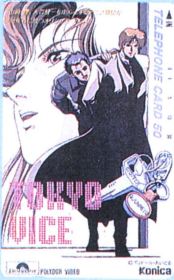
今月	先月	TOP GAL
1	2	山崎かおり
2	5	斉藤唯
3	1	かわいさとみ
4	①	番匠愛
5	3	美穂由紀
6	①	渡辺翼
7	4	篠宮とも子
8	①	舞坂ゆい
9	7	立原友香
10	9	岡崎真理

## ANIME

## 期待のOVAテレカプレゼントだぜ!

国会議員と組んで陰謀を進める巨大兵器産業。その秘密を知った4人の学生探偵は、彼らの巨大プロジェクトと戦いを開始する…!

東京を舞台にしてアクションにつくアクションがくり広げられるOVA、『東京バイス』が6月25日に発売される(7月25日にはLVDも発売)。アニメファンに人気の作画スタジオ、南町奉行所が全力で製作したという期待作だ。



『東京バイス』 60分 9800円  
発売/ポリドール 原作/南町奉行所  
監督/山崎理 作画/つるやまおさむ  
美術/中村光毅

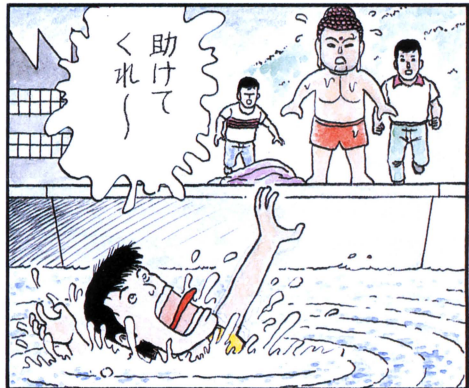


▲監督の山崎理が、ずっと作りたかったというストーリーを作品化!

さて、この『東京バイス』の完成を記念して、5名の読者にイラスト入りテレフォンカードをプレゼント。「欲しいぜっ」と思っちゃった人は、本誌「テレカよこさんかい係」まで!



▲主人公4人組は、「ラッツ」なる学生探偵チームを結成しているのであった

大仏くん  
山松ゆうきち

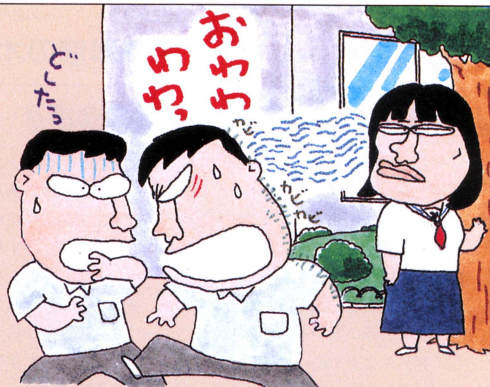


小田嶋隆の

# 新妖怪百物語

陰気他無視

楽しい雰囲気、大キライ/  
自慢の「自問自答光線」で君を撃つ  
世にもうっとーしい妖怪、陰気他無視  
ツウの空とともに、我々の前に出現だ！



梅雨だ。「目に目ヤニ、山大ミズ、トコジラミ」(俳句だぜ)の、梅雨だ。

押入れの壁にカビが生えるし、関節に水はたまると、オレは気が狂いそうだ。

というわけなので、今回は思いっきり暗い妖怪に登場してもらうことにする。オレは自分だけが暗い気持ちでいるのはイヤなのだ。

湿っぽいモンスーンが東から押し寄せ、あらゆる食品にカビが生え、日本中の年寄りの神経痛がギシギシ痛み出すこの季節、妙に生き生きしてくる妖怪がいる。その名も「陰気他無視」。ひたすら陰気に自己の内面を見つめるといふ、恐ろしい妖怪だ。しかもこいつは他人の気持ちを無視して、勝手に行動する。

たとえば、キミが友達と夏休みの旅行のプランを立てていたとする。

「女のこも誘おうぜ」

と誰かが言う。そう口に出しただけで、キミたちは盛り上がる。断られることなんか考えてもみない。

となると、「ひびひ、やっぱ海だな、ひびひ」と、キミたちは結論を出す。山では、女の

コは水着を着ないからだ。

さて、この楽しい(旅行が楽しいのは、企画段階までなのだよ、諸君)雰囲気を見逃す陰気他無視ではない。陰気他無視は楽しい雰囲気というものが大嫌いなのだ。

陰気他無視は楽しそうにしゃべっているキミたちをジ——ッ見つめる。キミたちが無視してもダメだ。陰気他無視の「沈黙凝視」は時として2時間も続くのだ。

「……………」

「なんだよ、おまえは」

「……………」

「黙ってないで何とか言えよ、えっ？」

「……………」

陰気他無視は黙っている。いつまでも黙って見つめている。

こうなると、楽しいはずの旅行の話にもだんだん暗い影がさしてくる。

「あんなのほっといて話を続けようぜ」

と気を取り直しても、一度落ち込んだ雰囲気はもとに戻らない、キミは自問自答をはじめ。……そういえば、期末試験で赤字だと

夏休みは補習でツブレた。大丈夫だろうか？

それに、金もロクに持っていないし、第一、女のこを誘ったって来るはずがないじゃないか。いったい誰が来るっていうんだ。えっ？……

実は、陰気他無視は、キミたちを黙って見つめながら「自問自答光線」を送り続けていたのだ。他人に見つめられると、気の弱いヤツは自問自答を始める。陰気他無視はこのあたりの心理に詳しい。

ところで、陰気他無視はブスな女の姿をしている場合がある。当然、この場合、攻撃力は倍加する。ぜひ、注意してほしい。

キミたちの中にも「気が付くとブスが見つめていた」という経験を持つものは多いと思うが、そういう時、キミは楽しい空想を破られなかっただろうか。現実に戻されて、人生の空しさに思い当たったりしなかっただろうか。陰気な自己省察に陥らなかっただろうか……………。

ブスは怖い。ブスは毒だ。とくに、梅雨どきのブスは「梅毒」と呼ばれるほど危険だ。ぜひ、注意してくれ。

イラスト／中野豪

## GOちゃんの似顔絵男爵

画用紙の裏でも許す！ 作品を送れ！！

ヒャーツ！  
今月はとうとうハガキ

がたった1枚しか来ませんでした。これもきっと特製印かん作りが遅れた報いなのでしょう。以後生活態度を改めるよう担当H氏によく言っときますのでハガキのほうはよろしくね。というわけで今回見事1.0倍の難関を突破して男爵に輝いたのは神浦君です。ワッハッハー似てね。あ、失礼！でも斎藤由貴ってもう少しパワーとしてませんか？神浦君は画用紙に練習で描いたものをそのままハガキにして送ってくれました。この方法は私もお推しします。チラシの裏に描いた似顔がいちばん似ていたなんてのはよくある事ですから。ただし最低3つは描いてその中からデ

キの良いのを選ぶようにしてください。1つ1つに時間をかけたくないのでもタダな線の省略にもなります。

さて、御存知の方もいるかと思いますが、本誌に連載されている「大江戸裏ワールド」を、「番外地」として、『コミックコンプティーク』にも掲載することになりました(6月号より新連載)。

元々、私としては似顔絵作家としての本分を守るべく、この新連載には気乗りしていなかったのです。が、「どーしてもっ」という編集部の意向により、やむなくお引き受けし、ここにマンガ家として正式デビューを飾ることになったわけです。なしくずしの贅沢三昧の印税生活への道を歩みだしたことに、一抹の不安を憶えるGOでした。



▲斎藤由貴のファンが見たら、さぞ怒るだろう。が、この悪意こそ似顔絵の原点なのだ。負けるな！

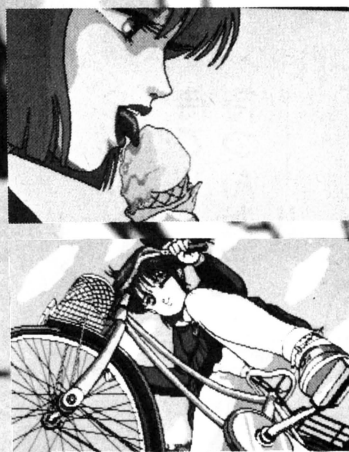
業務連絡：ついに完成したサイン色紙！ダリの作品をモチーフとしただけに、誠にもって格調の高いものになっている。一家に一枚は必ず常備したい色紙である。



速報!!

殺しのドレス 98版新発売!!  
5"2HD・3.5"2HD  
定価6,800円

セーラー服 美少女大図鑑  
98版新発売!!  
5"2HD・3.5"2HD  
其の1〜其の6  
各定価¥3,800



リップ・スティック

# LIPSTICK



今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。その上、超高速アニメーションを搭載。あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかえってさしあげます。

●リップスティックシリーズ(#1〜#5)

- #1 ロリータ編 ●PC-8801SR以降
- #2 女子学生編 ●PC-9801シリーズ
- #3 OL編 ●MSX2 (3.5インチ2DD版のみ)
- #4 白衣の天使編 各定価¥3,000
- #5 スチュワーデス編

超高速アニメーション搭載。(除MSX2版)

フェアリーテールソフトウェア一覧表	PC8801SR以降	PC9801シリーズ			MSX2	価 格
	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2HD	3.5"2DD	
禁じられた遊びシリーズ アップル・クラブ1	好評発売中//	未 定	未 定	未 定	未 定	¥3,800
禁じられた遊びシリーズ 別売データ集 #1~#5	好評発売中//	未 定	未 定	未 定	未 定	¥1,500
セーラー服 美少女図鑑 Vol.1~Vol.6	◎	未 定	◎	◎	未 定	各¥3,800
東京女子高生セーラー服入門 #1~#3	◎	◎	◎	未 定	◎	各¥4,800
殺 し の ド レ ス	◎	未 定	◎	◎	未 定	各¥6,800
リップスティック #1~#5	◎	◎	◎	――	◎	各¥3,000
ふえありいている	◎	◎	◎	――	◎	MSX2 ¥4,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	――	◎	88・98 ¥7,800
あぶない女性心理学入門	◎	◎	◎	――	未 定	¥5,800
麗 奈	◎	未 定	未 定	未 定	未 定	¥4,800

◎…好評発売中!! 日付け…発売予定日

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京 7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール

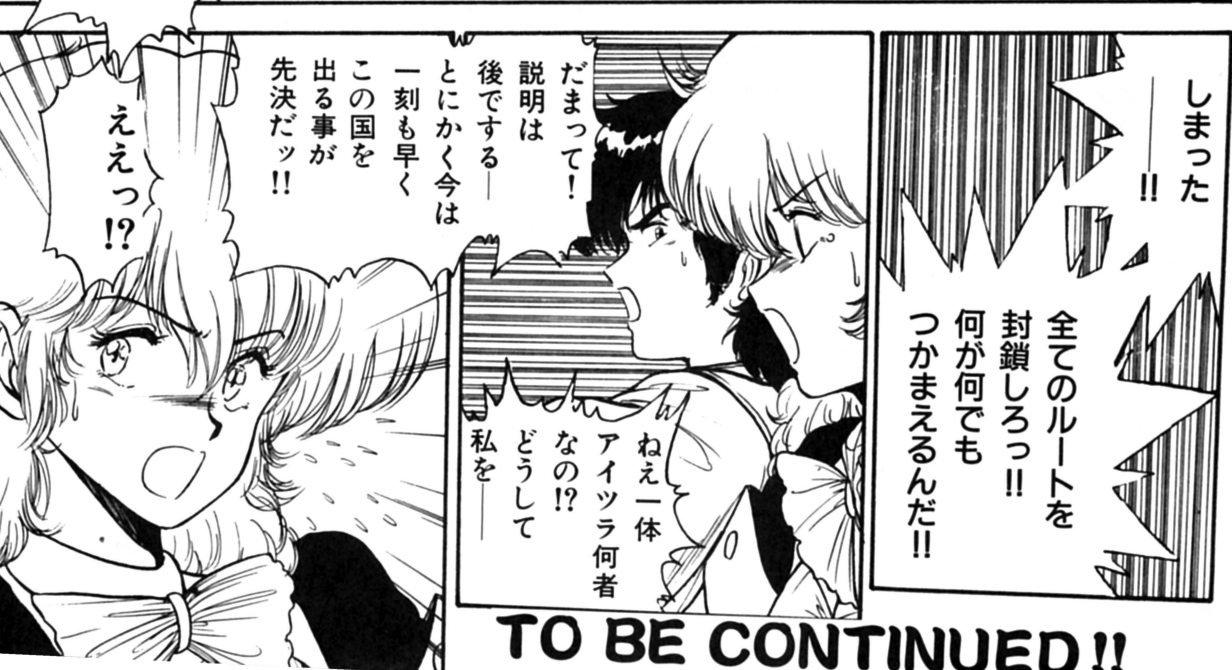
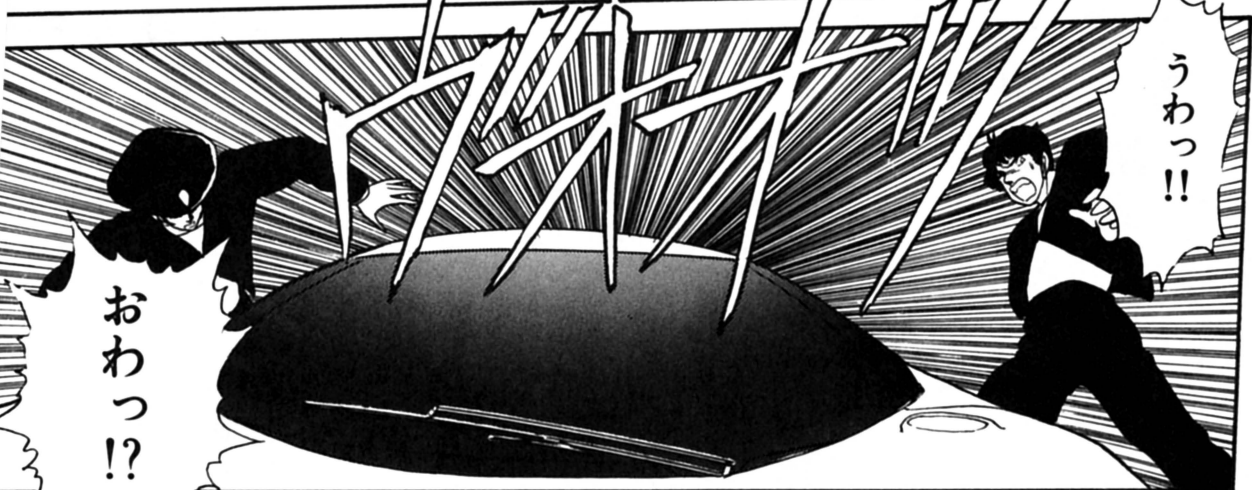
Fairytale

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル  
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

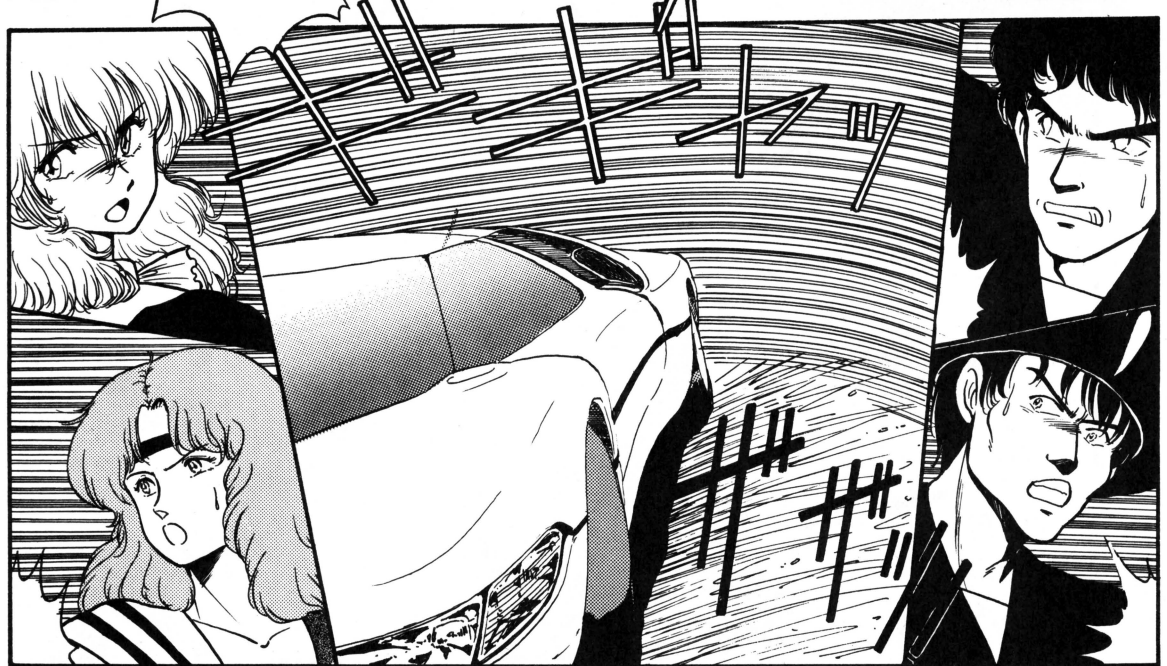
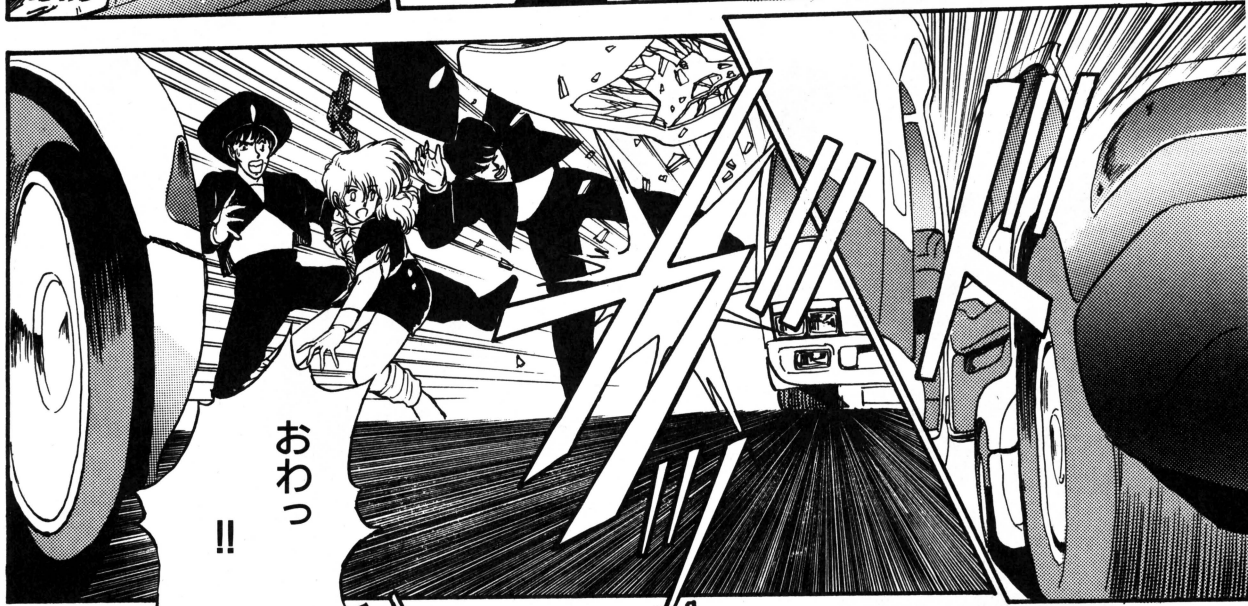
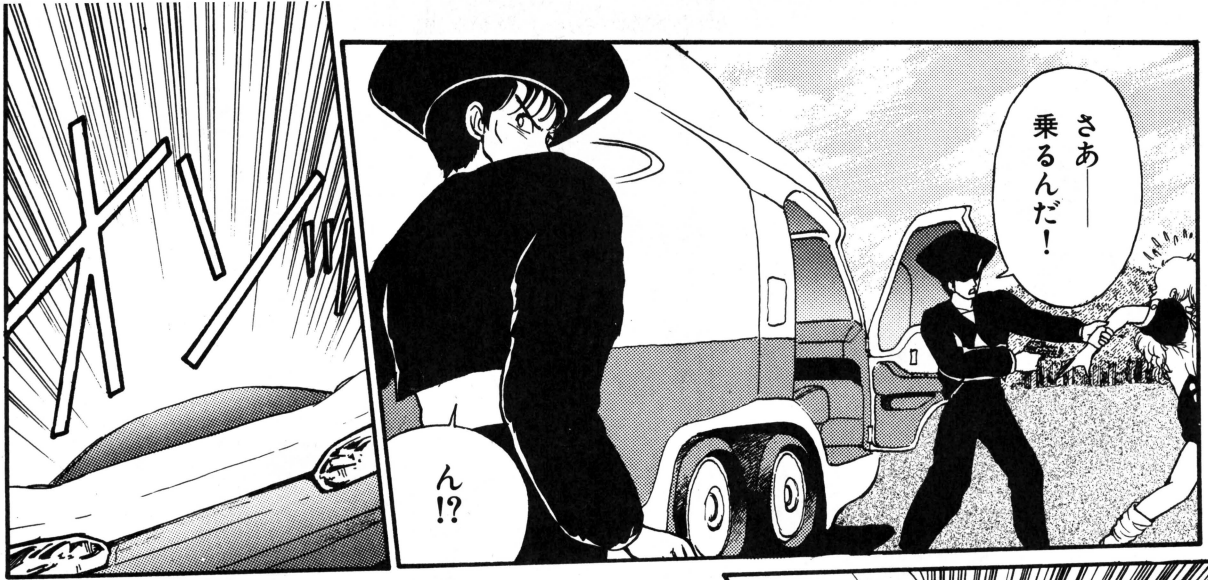
AST

〒156 東京都世田谷区宮城3-10-7  
TEL. 03-706-9766代













われわれと  
一緒に来て  
もらいま  
しょうか！

あっ！？



ならば  
仕方あり  
ませんね…



えっ？  
あの…

どうしました  
お持ちじや  
ないんですか  
？



何をするの  
はなしてよっ！  
はなしてったら  
！！

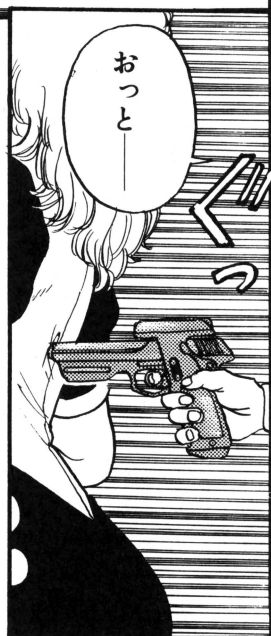


あんまり  
手間をかけ  
させるなよ  
出来る事なら  
無キズで連れて  
行きたいからな

あなた達  
一体！？



！？

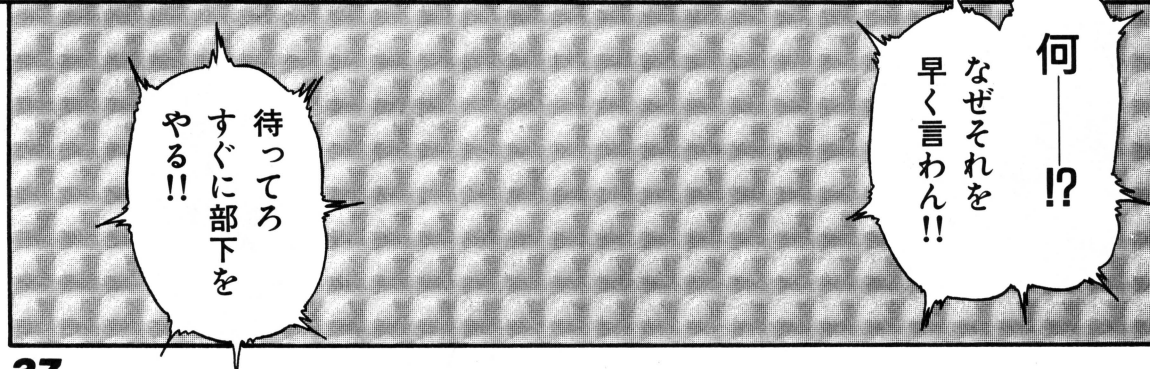
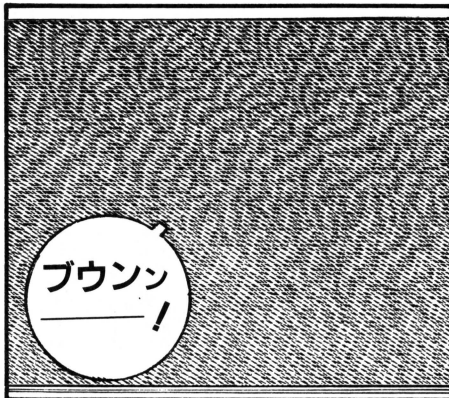


おっと













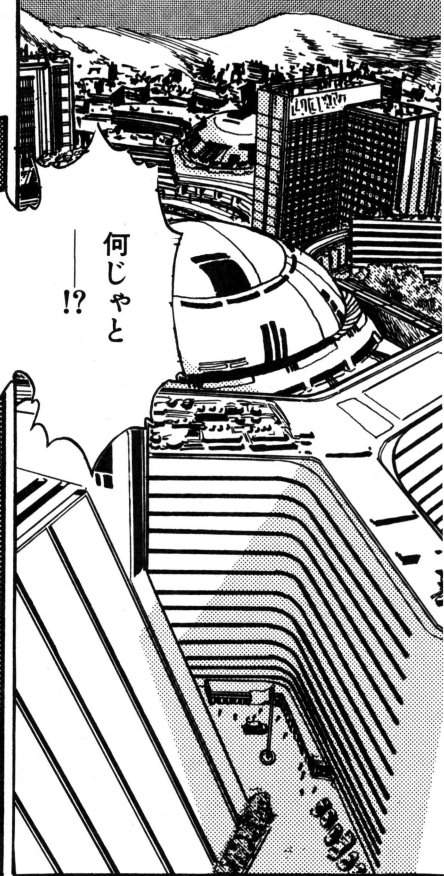
ハイ  
確かに間違い  
ありません！  
例のクローン体  
です！！

Dr！

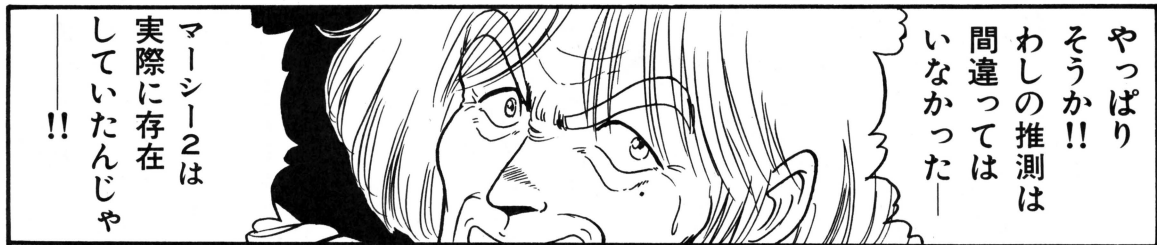
おお……  
！！



本当かね  
マーニユ！  
アレに間違い  
ないのじやな？

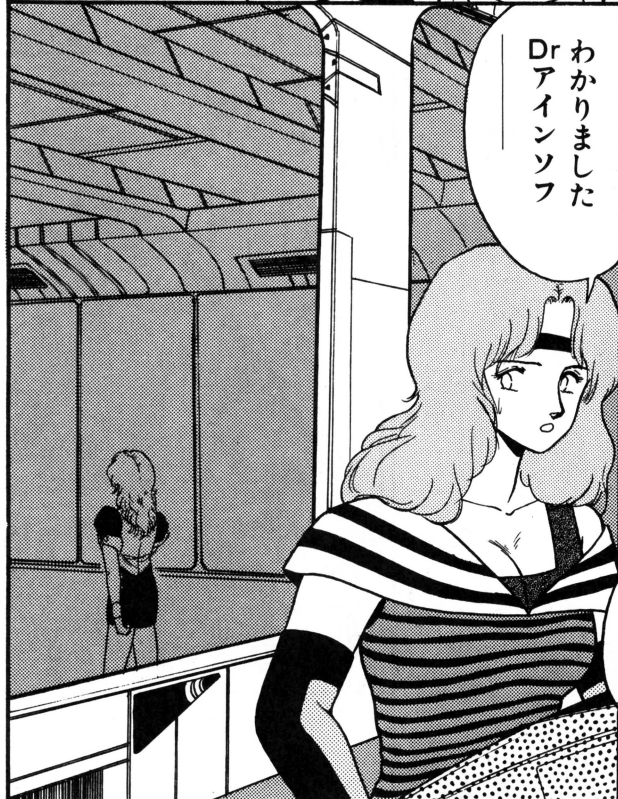


！？  
何じやと



やっぱり  
そうか！！  
わしの推測は  
間違っでは  
いなかった

マーシー2は  
実際に存在  
していたんじや  
！！



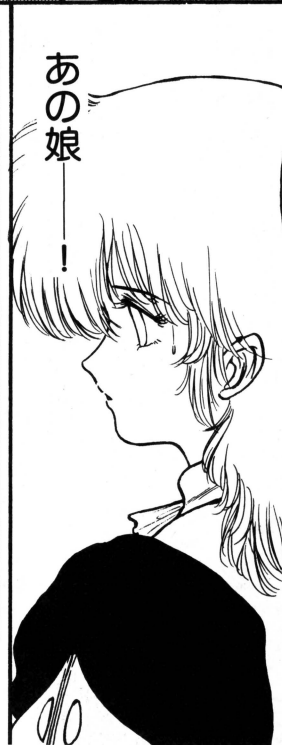
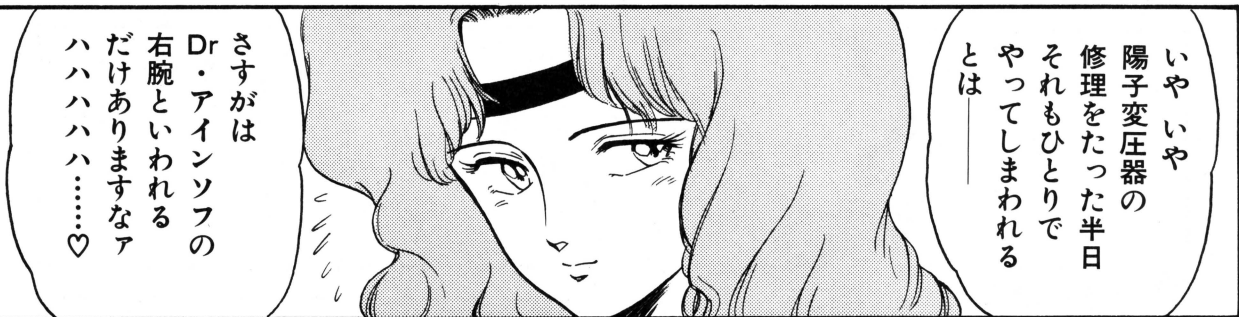
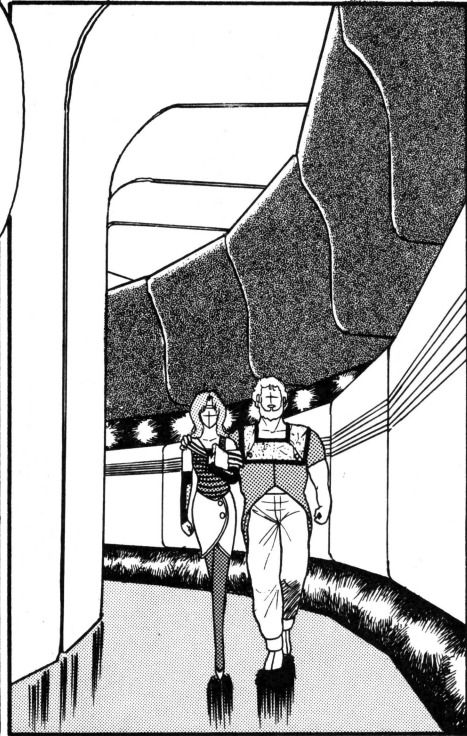
わかりました  
Dr  
アインソフ



これから  
大佐に連絡して  
すぐそちらに  
向かうよう  
手配してもらう  
それまで  
いいかね  
けて目を  
はなすんでは  
ないぞ！！

はい！



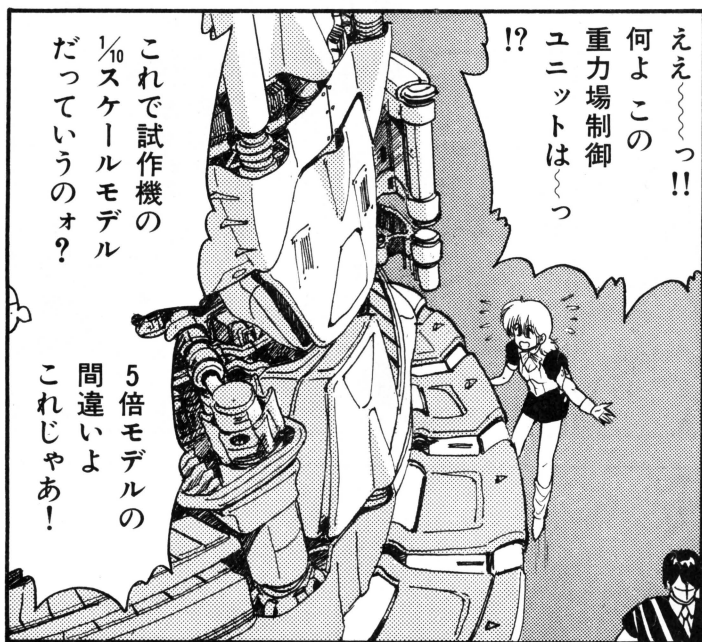






科学博物館  
………  
かア

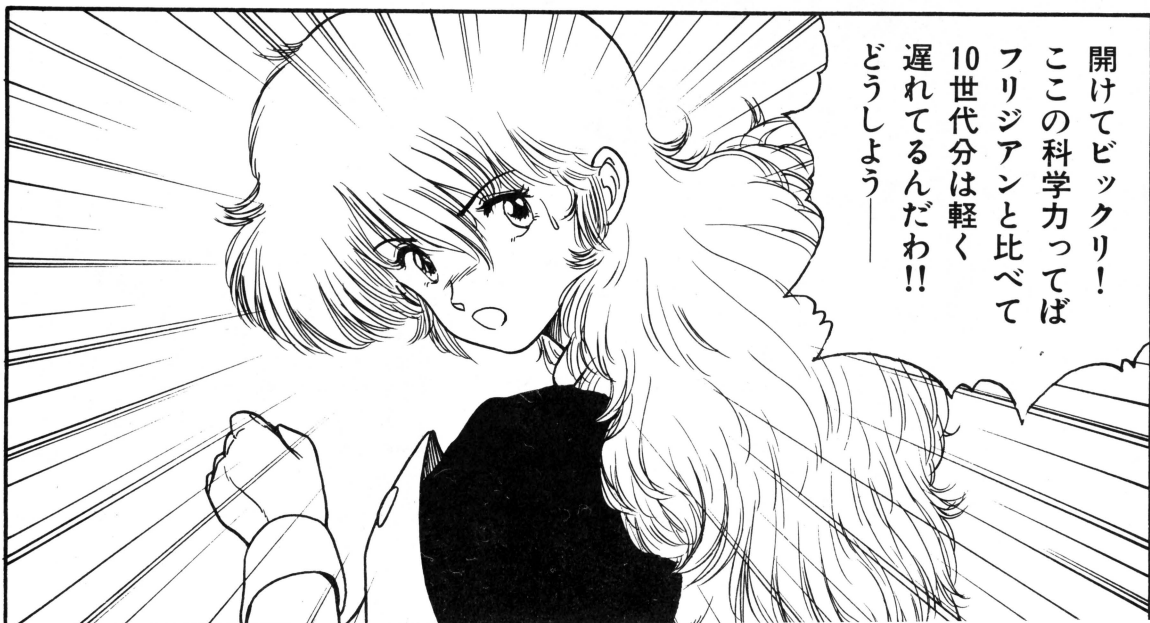
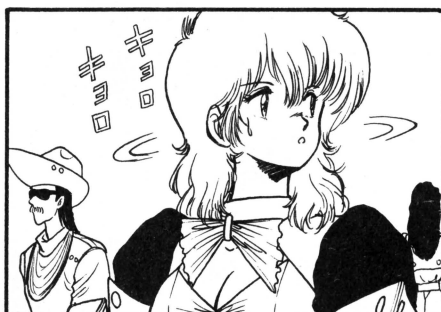
何か  
役に立つような  
物あるかなア



ええ……っ!!  
何よこの  
重力場制御  
ユニットは……  
!?

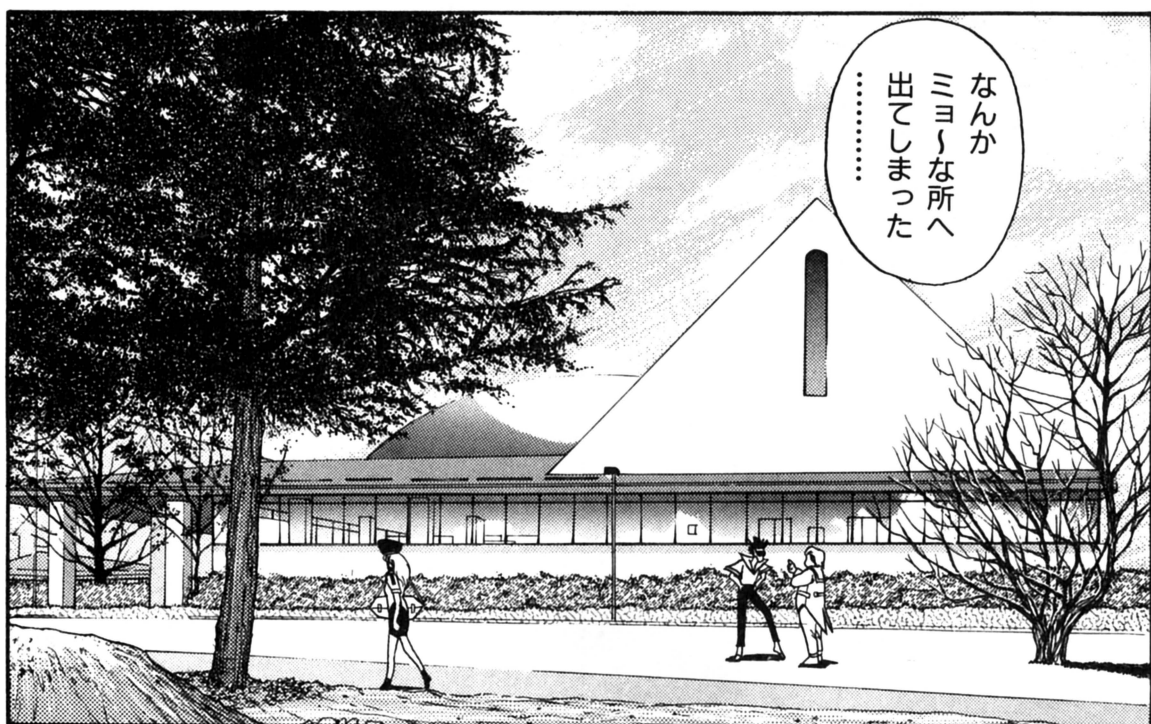
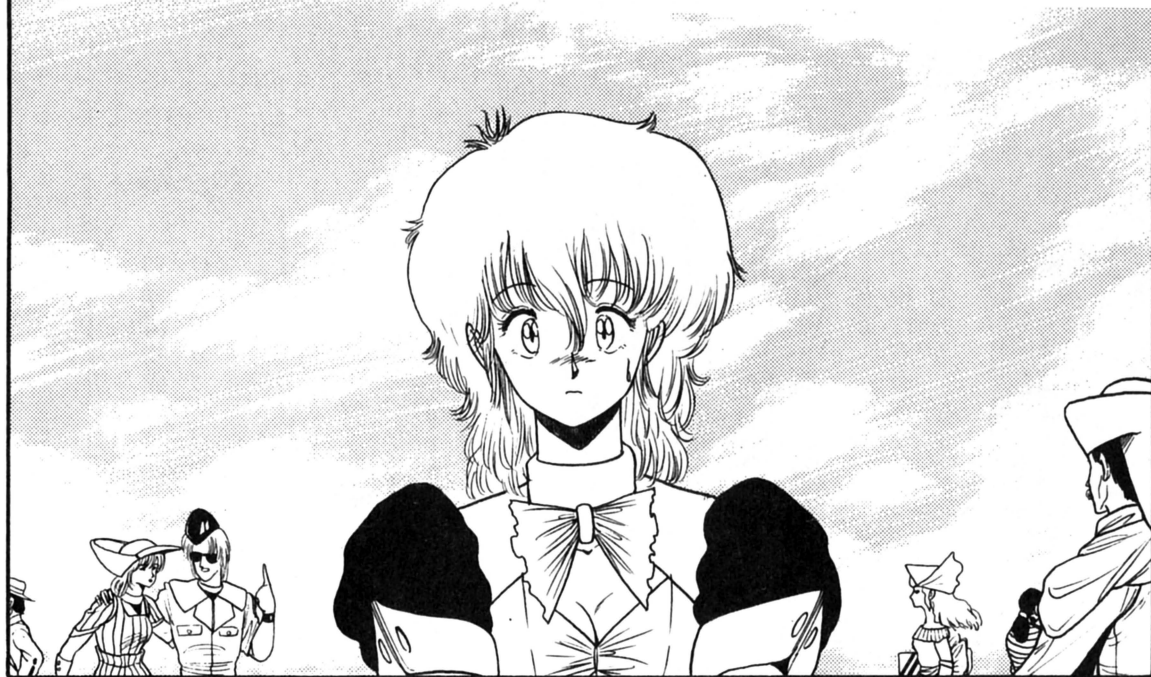
これで試作機の  
1/10スケールモデル  
だっというのオ?

5倍モデルの  
間違いよ  
これじゃあ!



開けてビックリ!  
ここの科学力ってば  
フリジアンと比べて  
10世代分は軽く  
遅れてるんだわ!!  
——  
どうしよう

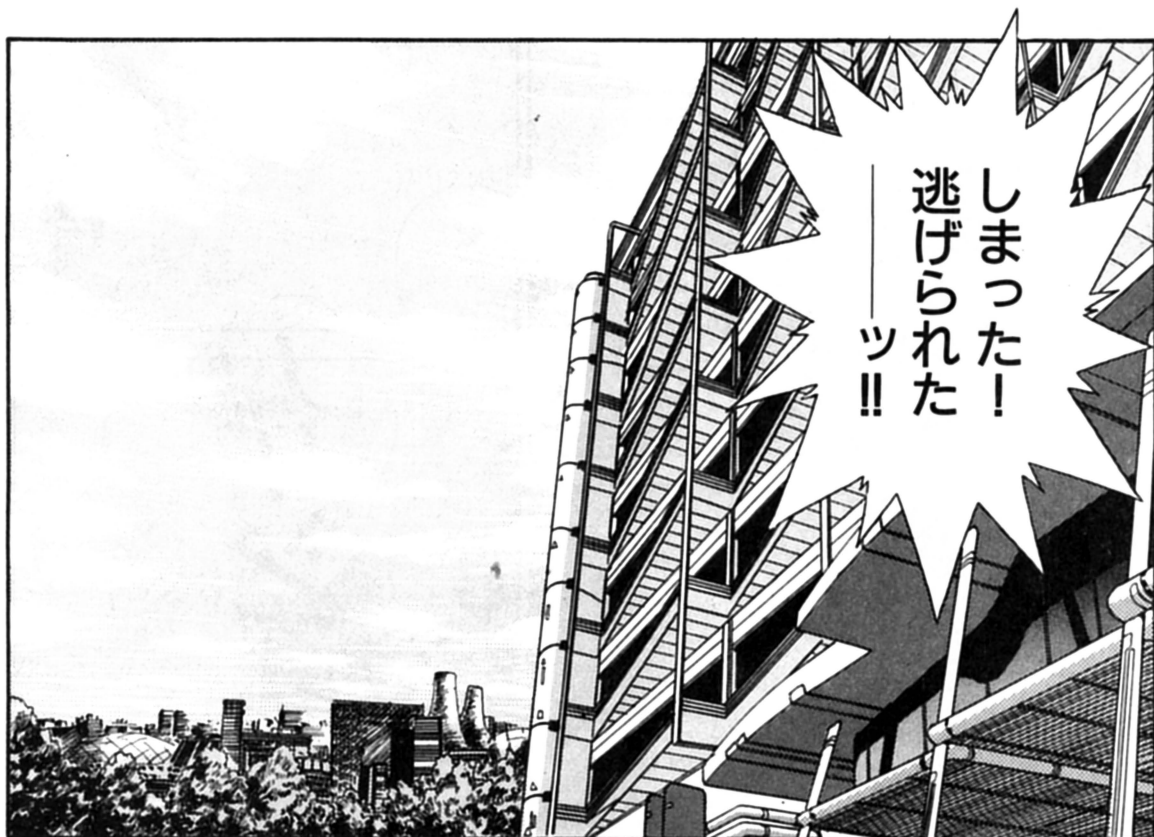




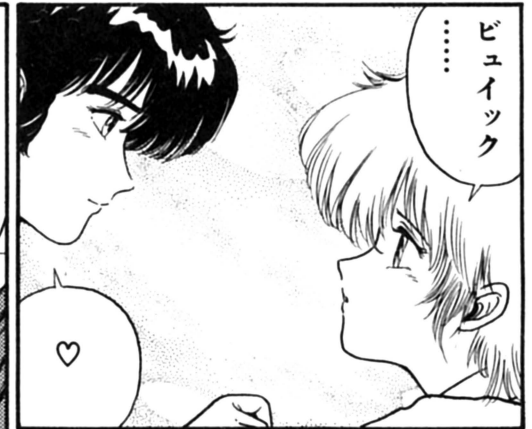
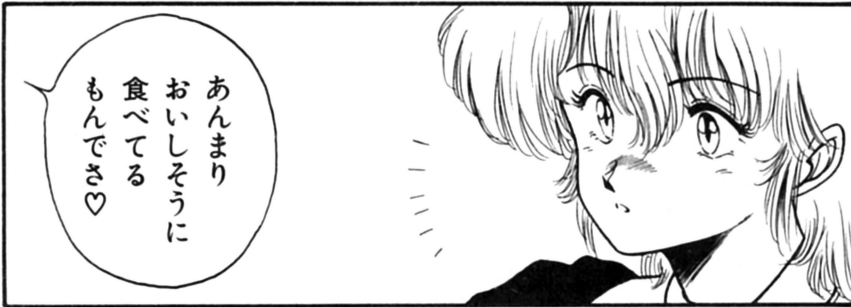




い ・ な ・ い.....!?



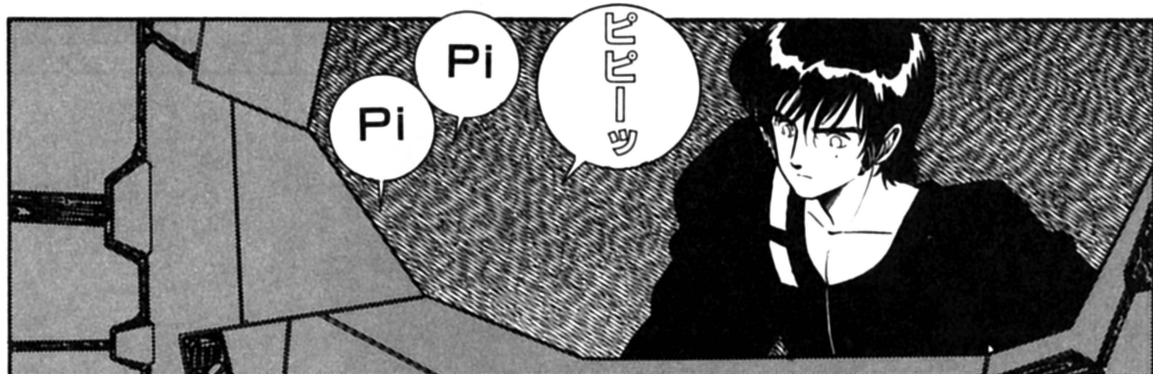
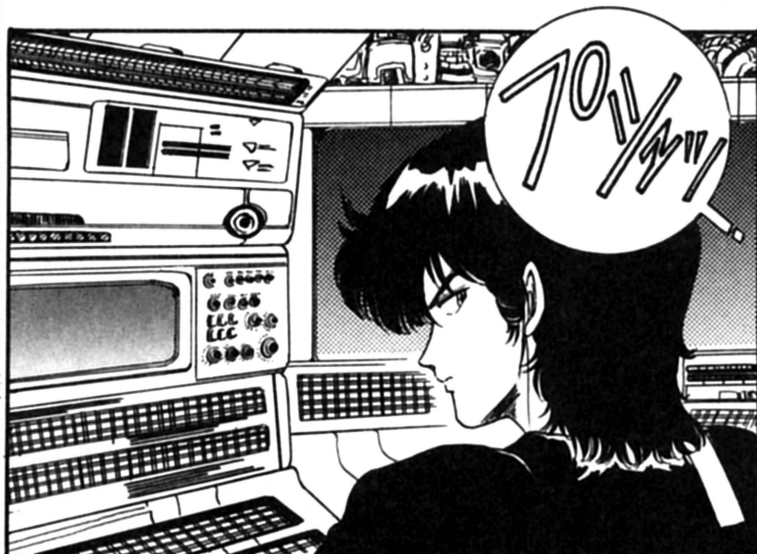














砂倉でーいち先生に、はげましのお手紙をだそう!!

あて先は102東京都千代田区九段南4の7の16『マーシー』まで。  
〒市ヶ谷KTビル4F

OK マーシー  
ところで  
腹へって  
ないか?

お詫<sup>わ</sup>びと  
いっちゃあ  
何だけど  
メシぐらい  
おごるぜ

あ……うん

といっても  
インスタントのS・F  
だけどね……  
味はマアマアだよ♡

♡  
ありがとう

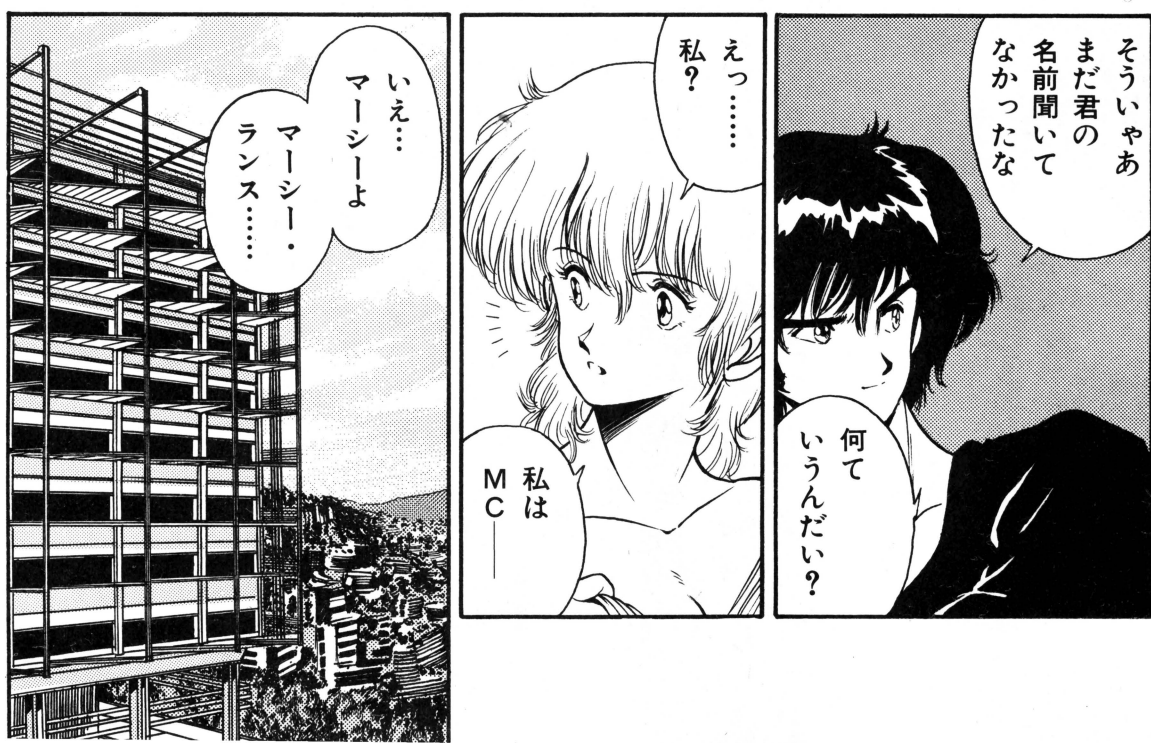
ビュイック・  
エンデューロか  
変わり者だけど  
悪い人じゃ  
なさそうだな

さて……と  
これから  
どうした  
ものかな……

ティテスの  
修理に必要な  
代用パーツ  
本当にこの世界で  
手に入れる事が  
できるんだろうか  
………?

………









おっと  
そういや  
自己紹介が  
まだだったな

名前は  
ビューック  
ビューック・  
エンデューロだ

特ダネを  
搜して旅してる  
フリーの  
トップ屋家業  
ってとこだな  
ヨロシク♡



いや~~~~  
どうやらそれが  
乾燥機がイカれて  
たらしくて:

ゴメン♡

あ~~~~っ!?  
私のスーツ!!

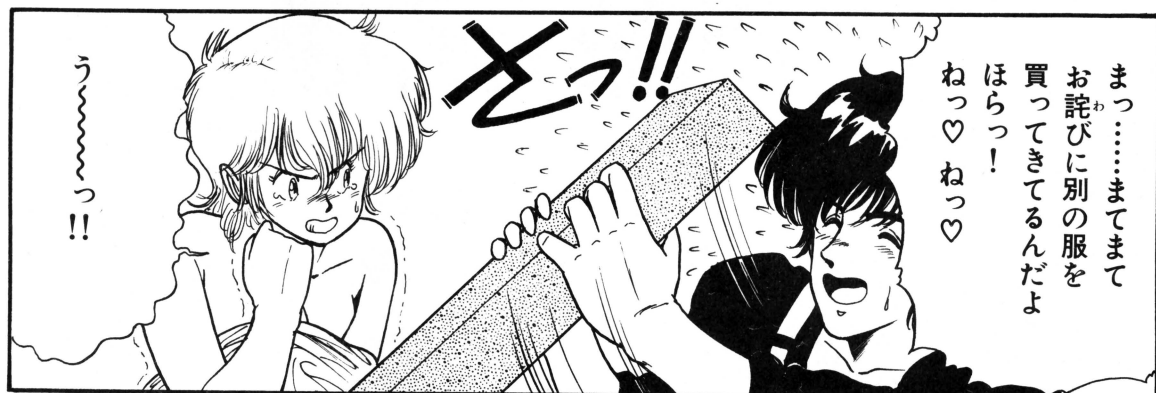


あら?



なにがヨロシクよ  
ズーゾーしいわね  
私こんな所でのんびり  
してられないのよ  
早くスーツを返して  
ちょうだいっ!!

もう



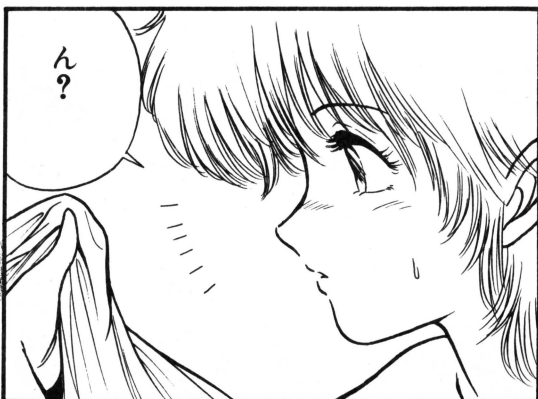
まっ……まてまて  
お詫びに別の服を  
買ってきてるんだよ  
ほらっ!  
ねっ♡ ねっ♡

う~~~~っ!!











私はMC-1  
第一次収集データを  
インプットします  
ティテスの損傷は  
予想以上に大きな  
ものでした――

クローニング  
システムにも  
トラブルが発生  
ミス・プリンテイング  
を起こしています

クローニングを  
重ねるたびに  
肉体的、精神的  
歪みが増幅され  
このままでは  
とりかえしのつかぬ  
事態をまねきかね  
ません――

急ぐのですMC-2  
ティテスを修理して  
クローニング・システムの  
暴走を止めさせるのが  
あなたの使命なのです



！  
待つて……

待つてよ  
MC-1!!  
ミス・プリントって  
どういう事なの  
私には比較すべき  
対象データが  
何もインプット  
されていないわ

なお ティテスの  
修理に必要な  
パーツは……

それとも  
このデータの  
欠落自体が  
ミス・プリントに  
よるものなの  
？

教えて  
MC-1

私  
わかんない  
よ――





フリジアンにおける  
惑星開発管理局は  
座標軸βに位置する  
惑星ベドラムに生命体  
反応を確認

新たにクローニング  
システムを搭載した  
思考型惑星探査機  
「ティテス」を踏査  
させるものとしたが  
.....

惑星軌道上における  
アステロイド・ベルト  
にニアミス発生  
隣接界鏡面の  
時空震と共振  
NOZE・OREー  
に入るもの——

なお、当機は磁界  
シールド未装着  
の為、この作業には  
適せず——  
機体及び機関部  
にダメージ.....

自己修復システム  
作動不能につき  
プログラム変更  
クローニング・システム  
によりメインテナンスー  
MOをフリンティング

イクスターナル  
ワーク・タイム  
リミット.....  
WAKE・UP  
WAKE・UP  
WAKE・UP



# W4 MARCY

ACT2

DETOOR POINT



さくら  
砂倉そーいち



# 正ガク エンタテインメント

月刊

パワー・充滿元気コミック

角川書店



●7月号の表紙は、伊東岳彦先生「宇宙英雄物語」の主人公が目撃します



燃える男満載!!

月刊エンタテインメント7月号は、燃える男を満載し、好評発売中！  
創刊3周年記念として、7月号は、また燃えている作家が燃える主人公が燃える編集が燃える。  
現代の練金術師たちが、不思議で素敵な豪速球を贈る。

待望の新連載!

絶好調・中津賢也先生  
ちえりーげいる金

毎月26日発売

7月号

好評発売中

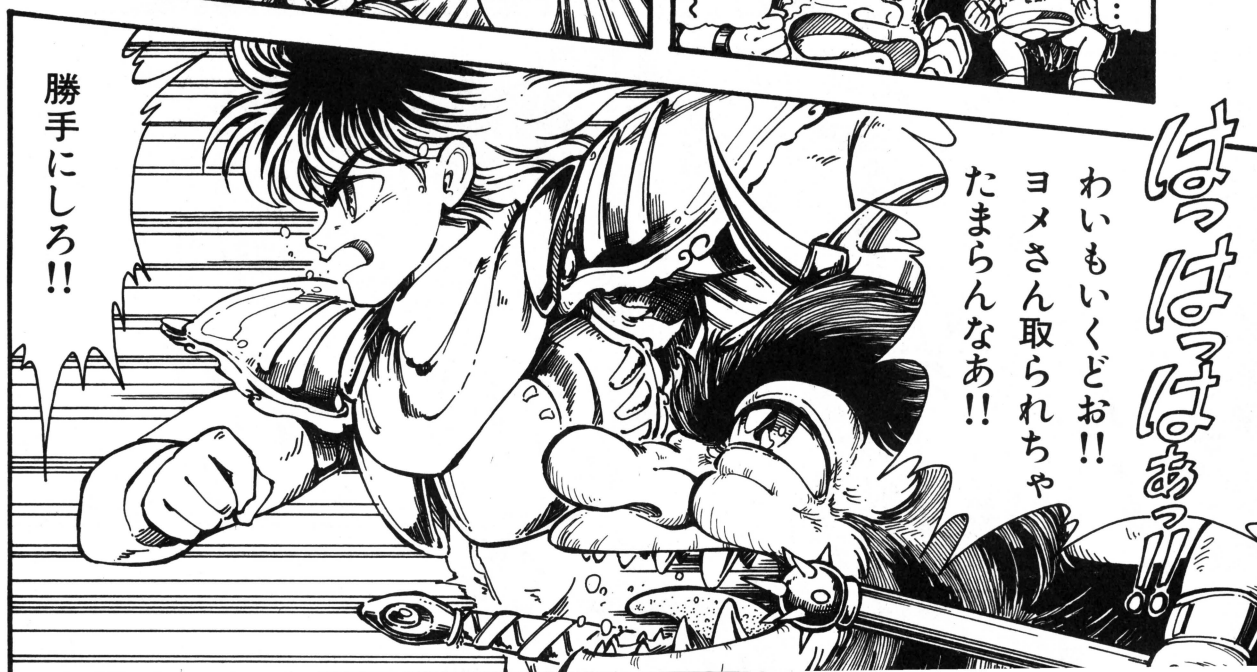
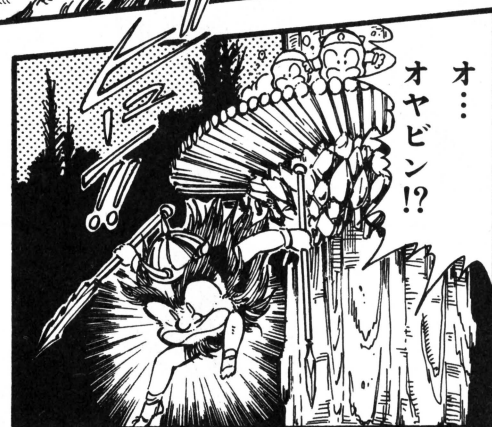
380yen





雷鳴とどろく嵐の神皇に  
とらわれし女に  
アドルとニールが  
次郎も熱血を注いで！  
大主(長兄)が語るわねー！

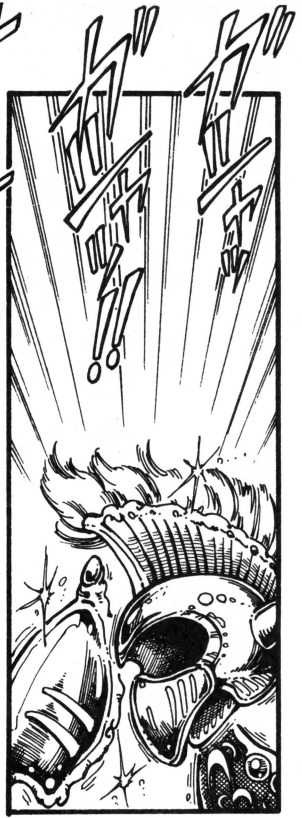








「……うーん！  
どっくく！  
うちらの  
勝利を返せ！！  
フィーナを助けにいく！！」



あそこは魔物の  
巣やど…



あほかお前は!?  
魔物がつれてったと  
すると…  
まちがいなく  
神殿の中やっ!!



て…  
てめえ…



最初から  
いくつもり  
だったんだよ!







いや…我々は  
今夜にでも

ブレシエス山の  
神殿にいき  
イースの本をとって  
こなくては…

それなら  
大丈夫です！

今 神殿に向って  
いる若者が  
見事イースの  
本を手に入れて  
くるでしょう！

ほほお…  
エステリアいちの  
魔法使いジエバに  
そこまで  
言わすとは…

よほど名の通った  
剣士でしょうな

名前…  
彼の…？

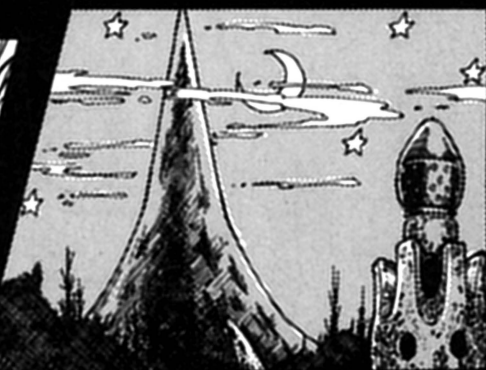
誰か知りません？  
彼の名前！？



どどわちゃん!!



なんとか  
片づいたな…





そのうちの二冊は  
レア様のもとに：  
一冊は導士サラの  
もとに：

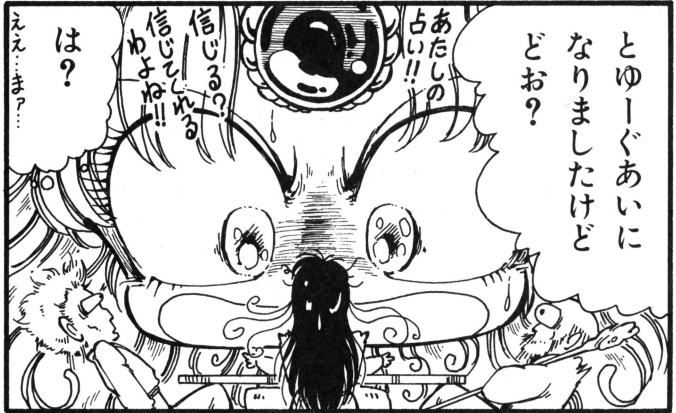
そして  
プレシエス山  
の神殿に：

残る二冊のうち  
一冊は  
プラニン平野の  
「魔法の緑の牧場」  
エヴァーンに：

そして  
ダーム塔の  
魔道士——  
ダルクII  
ファクトの  
もとに：



とゆうぐあい  
になりましたけど  
どお？



は？

ええ…ま？

信じるこ  
信じてん  
ゆだね!!



今日は気分がいいわ  
お茶を入れてしまいま  
しょう！

ち…ちよつとお!!  
ジエバっていつも  
あんななの？

は…はあ…  
昔からあの通りの  
性格でして…

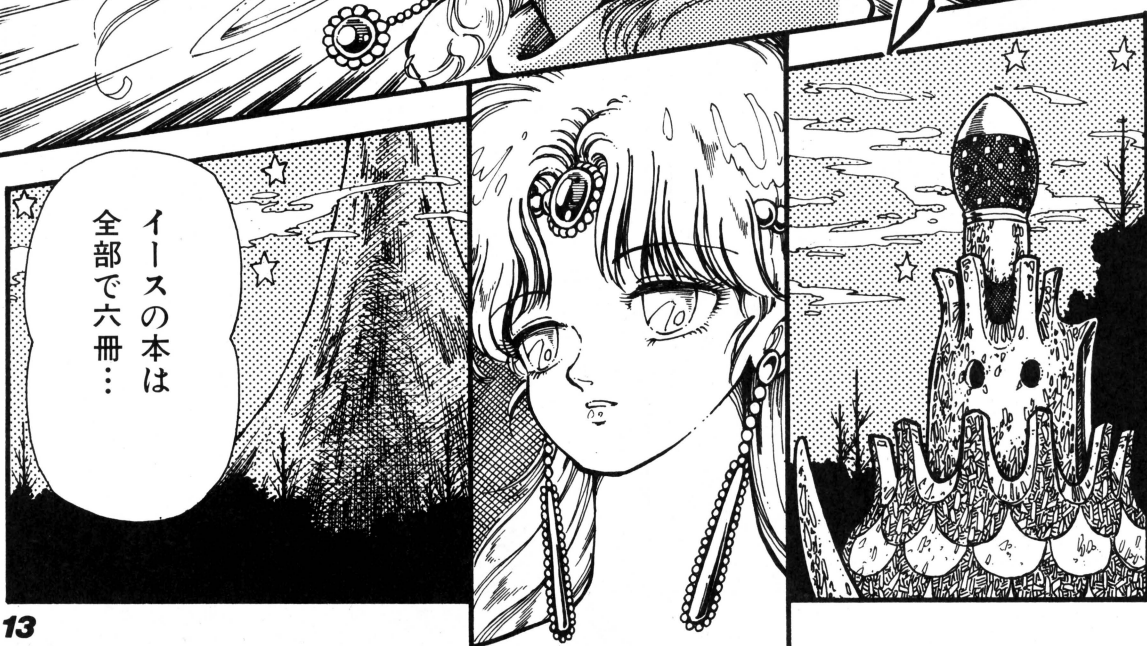
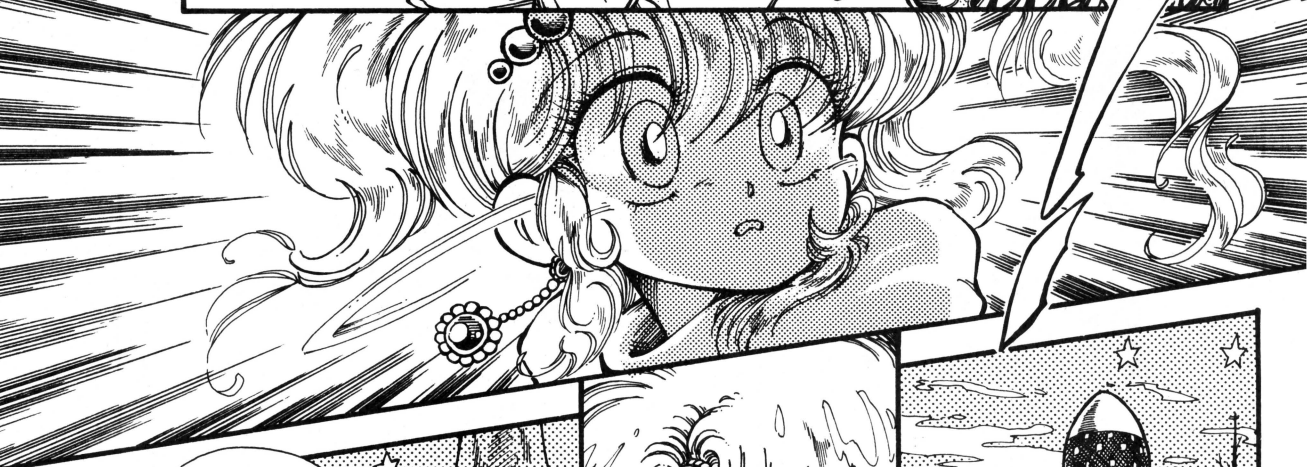
あなたっ  
お茶にします？



い？







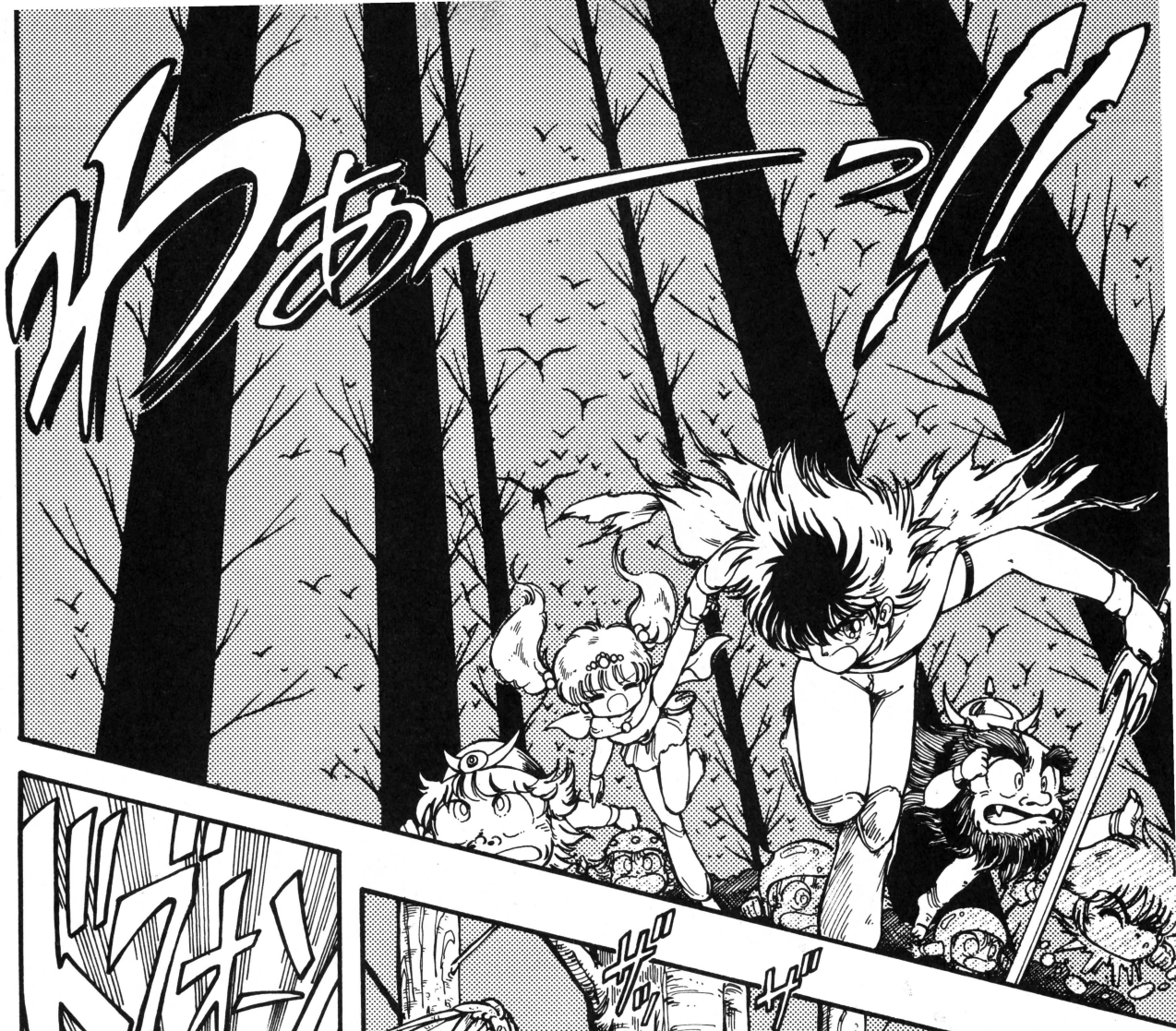












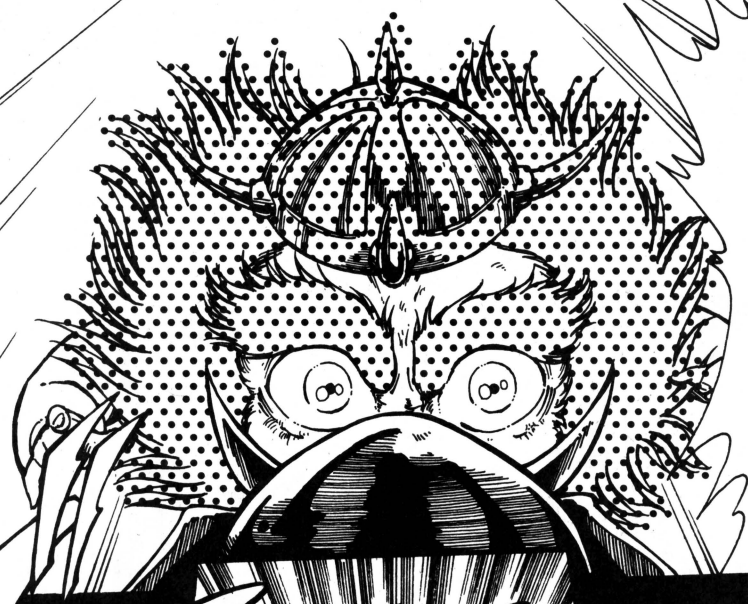








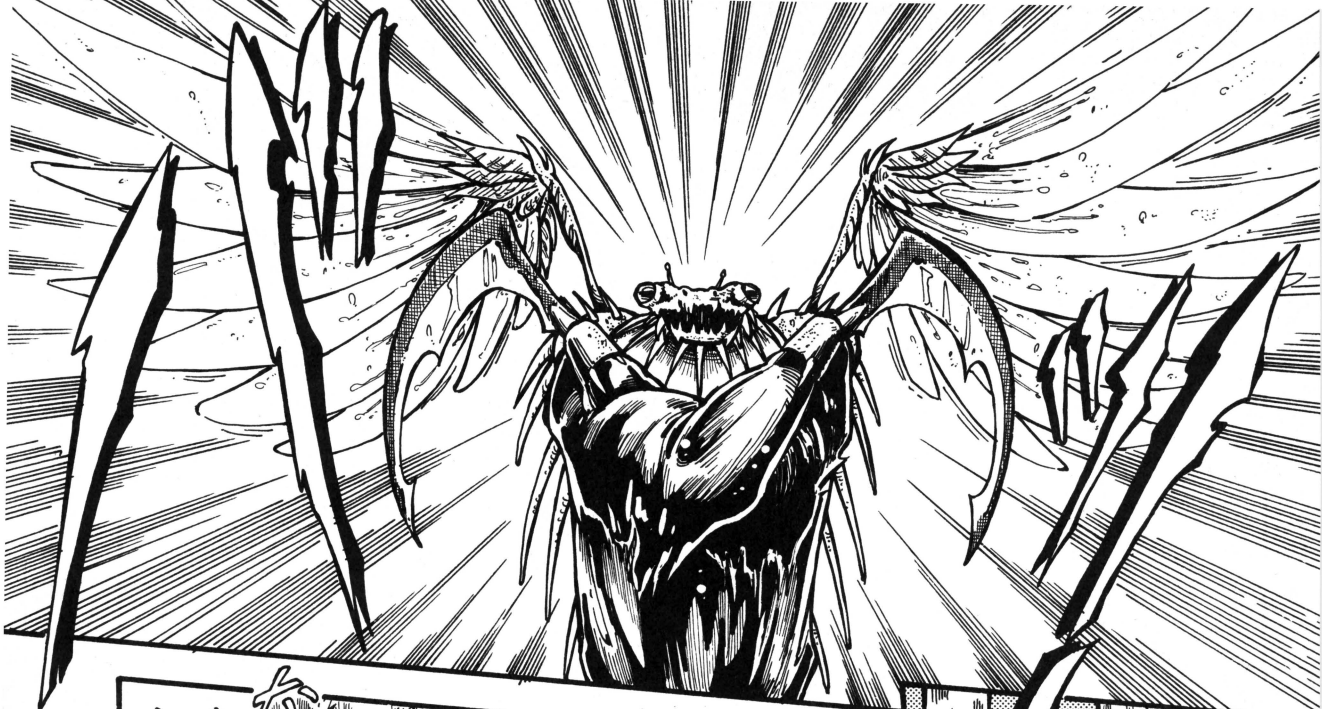
あ…  
あいつらあ…



羽根が生えてるん  
やああっ!!







わあああつ！

わわっ！！

なんなんだ？  
おまえら！？



なに逃げてんだ！？  
やつつけねーか！！

だってオヤビン！！  
あいっらこないだ  
までのと違うん  
だよお〜っ！！



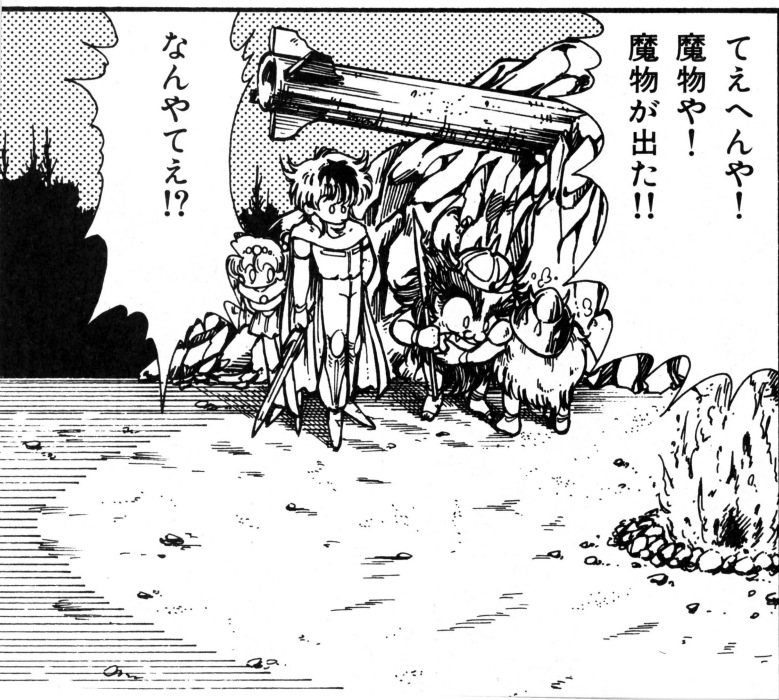








なに  
許さ  
ん!







てめええっ!!  
親父だとかいいながら  
実はフィーナが  
目当てだったんだな!



さては  
きんぎょ!!

魔物だな!

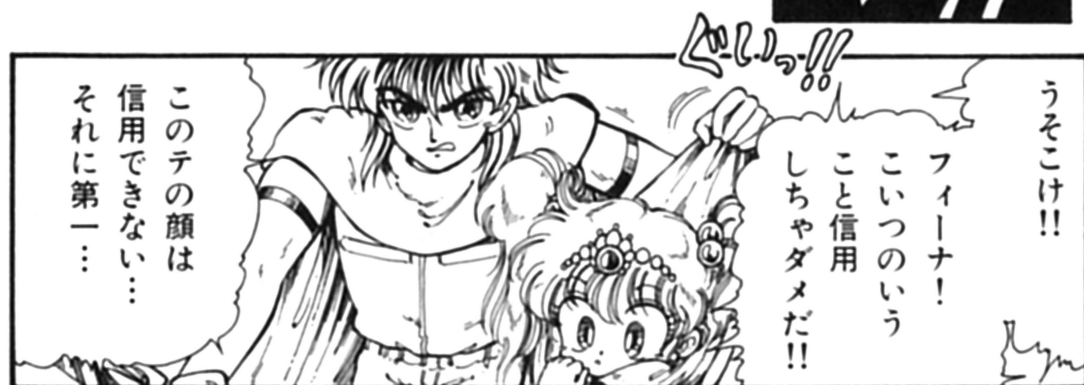
あほいえ!

わてはかわいい  
盗賊さんや

あの娘は  
わてのヨメさんに  
するんや♡

むら♡



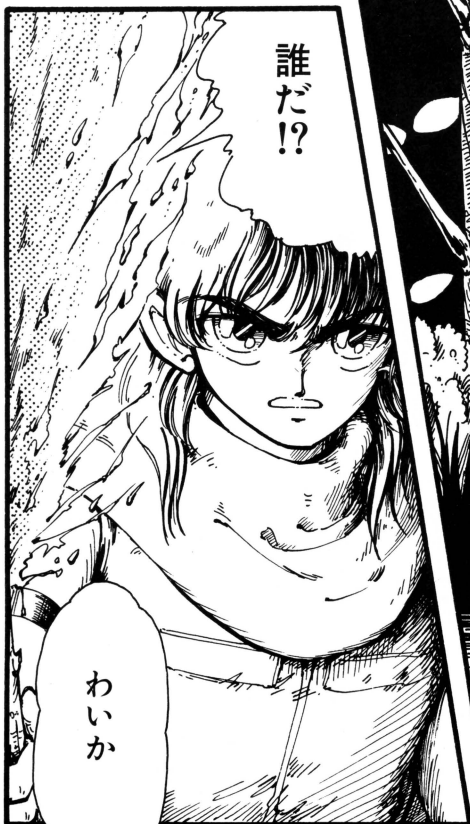




出たぞ、キョーフのニコちゃん大王!!



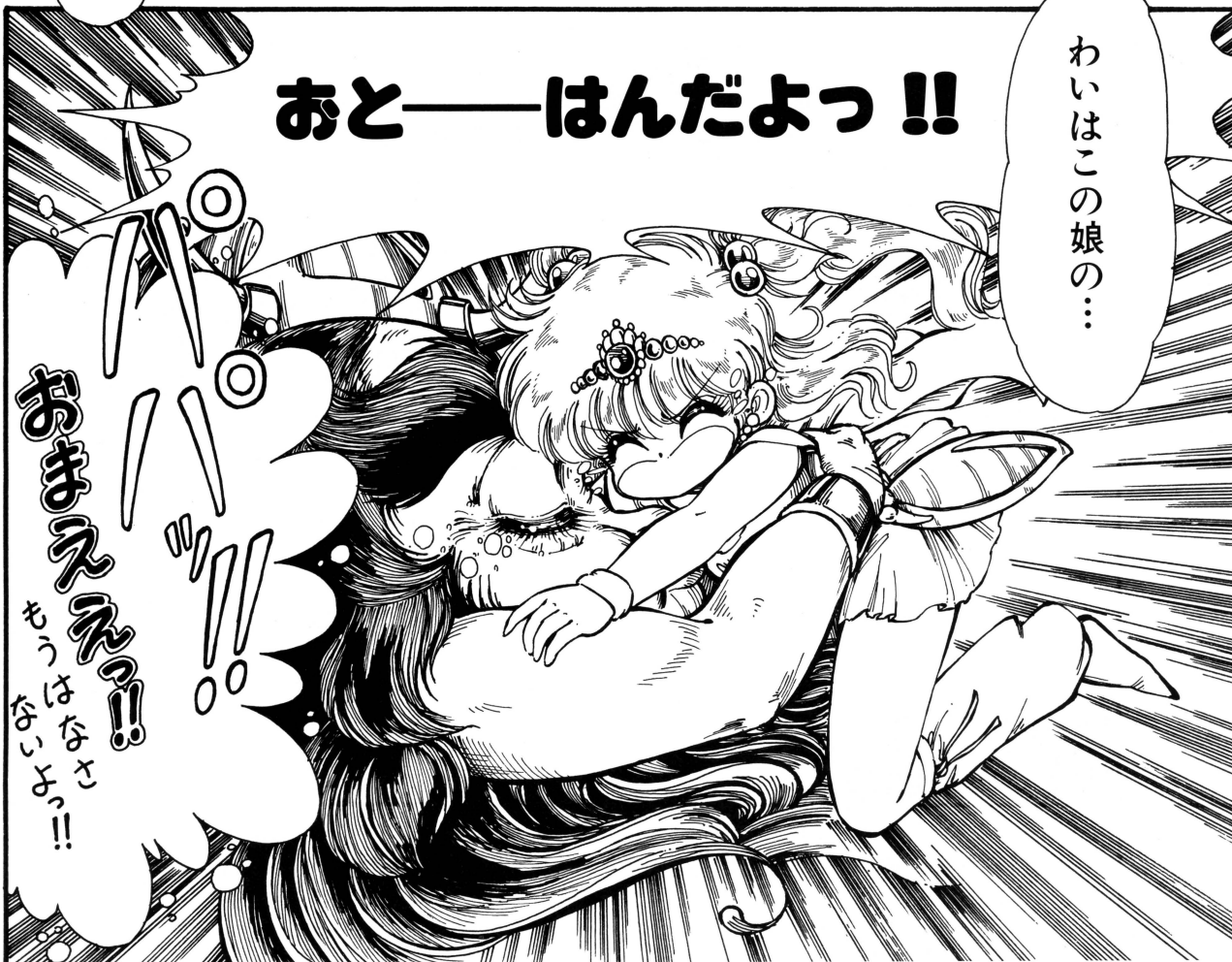
誰だ!?



わいか

おと——はんだよっ!!

わいはこの娘の…



おまええっ!!

もうはなさ  
ないよっ!!





s e c t . 3 恐怖の男

魔法の書を求めて  
夢と冒険の旅が始まった!?



羽衣 翔

SHOW HAGOROMO

Directed by CANDY HOUSE

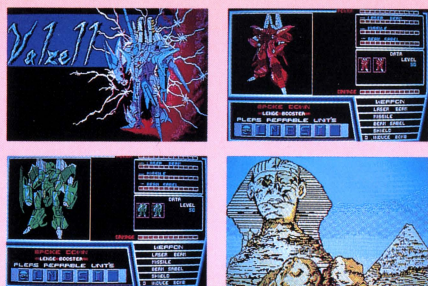
**Falcom**<sup>®</sup>  
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。





ヴァルツェル

シミュレーションアドベンチャー・ウォー



史上初音声によるコマンド入力(ジャストサウンド・SE使用時)、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペースファンタジー!!

■対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA  
PC-98シリーズ(XAは除く) MSX<sub>2</sub>、  
2ドライブ専用(MSX<sub>2</sub>は1ドライブ専用)  
ディスク四枚組(PC-98、MSX<sub>2</sub>はディスク二枚組)  
定価8,800円

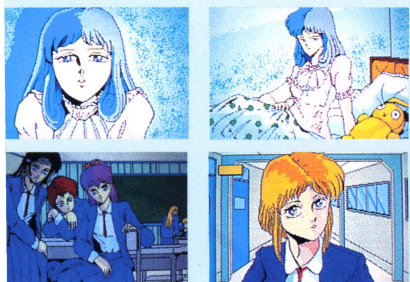
JAST SOUND Plus  
(ジャストサウンド・シリーズ可)

夏より熱い、アタシたち

JAST SOUND  
(ジャストサウンド・シリーズ可)

大好評の  
「天使たちの午後・II  
—美奈子—」の  
インサイド・ストーリー  
「天使たちの午後・III」を  
待ちきれないアナタのために  
ジャストがお贈りする  
セクシー・アドベンチャー・ゲーム!!

対応機種  
-88SR/FR/MR/TR/FH/MH/VA/FA/MA  
-98シリーズ(XAは除く) MSX<sub>2</sub>、  
ライブ専用(MSX<sub>2</sub>は1ドライブ専用)  
ディスク三枚組(PC-98、MSX<sub>2</sub>はディスク二枚組)  
定価7,800円



セクシー・アドベンチャー・ゲーム

番外・II

—天使たちの午後・II—

全国各地へ  
通信販売

方法 品名、機種名明記の上、  
現金書留でご注文ください。  
銀行振込口座 三井銀行経堂支店(5252817)

株式会社 ジャスト  
ジャスト・ゲーム事業部

TEL: 03(706)9766 FAX: 03(706)9761  
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

JAST





「いっ所で会えたなNQ.4」  
新たな敵ダルジイの出現は再び君を戦いの中へ...

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

THE 4TH  
UNIT 2

- ▶ 対応機種/PC88SR/FM77・AVシリーズ  
/X-1シリーズ/PC98シリーズ  
/MSX2
- ▶ 定価/7,600円
- ▶ 3枚組み2ドライブ専用 (PC98・MSX2は除く)
- ▶ 全機種FM音源対応 (PC98・MSX2は除く)
- ▶ 全機種ジョypad対応

# DATAWEST

データウエスト株式会社 〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル) TEL.(06)968-1236